Sombre est l'Aile de la Mort

Mystères Inquiétants et Secrets Sinistres dans le Monde de Warhammer









Texte Original : Carl Sarge

Edition : Graeme Davis

Basé sur des personnages et des lieux créés par Andrew "Pank" Szczepankiewicz.

Production : Mike Brunton, Robin Dews et Carl Sargent

Cartes : Ian Cooke

Illustrations Intérieures : Tony Ackland, Paul Bonner, Colin Howard, Martin McKenna, Russ Nicholson

Flame Publications : Tony Ackland, Robin Dews et Carl Sargent

Edition Française par Jeux Descartes

Traduction : LizKer

Collection Dirigée par : Henri Balczesak

Réalisation Technique, Maquette : Guillaume Rohmer avec la collaboration de la SARL In Edit

Relecture : Dominique Balczesak et Michèle Charrier

Pour toute question concernant ce livre, adressez votre courrier à :

Jeux Descartes (Warhammer JRF) — 1, rue du Colonel Pierre Avia — 75503 Paris Cedex 15

en y joignant une enveloppe timbrée pour la réponse.

Sous licence de :

FLAME PUBLICATIONS Ltd.

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Edition et dépôt légal Janvier 1993

ISBN : 2-7408-0057-6

Table des Matières

Ces pages peuvent être photocopiées pour un usage strictement personnel.



Sombre est l'Aile de la Mort

Bienvenue dans **Sombre est l'Aile de la Mort**. Ce supplément pour le jeu de rôle **Warhammer** va vous permettre de découvrir le village de Kreutzhofen ainsi que ses environs.

Malgré sa petite taille, la communauté de Kreutzhofen connaît une grande activité commerciale cosmopolite. Parmi les habitants, on compte un *sindicalista* tiléen, un Démoniste qui se terre, une paire de marchands calculateurs, les inévitables militaires stupides, des boulangers, des brasseurs et un charpentier, des serveuses et un sinistre gentleman du nom d'Igor, des chats, des chiens, des furets, un cochon aux talents étonnants et des créatures des plus étranges.

La région de Kreutzhofen représente un site idéal pour des aventures de tout genre ; cet ouvrage comprend pas moins d'une douzaine de scénarios (développés ou sous forme de trame). Les novices s'y sentiront aussi à l'aise que les plus aguerris et tous en apprécieront la grande diversité : enquêtes, intrigues, lutte héroïque contre le Chaos et bien d'autres choses encore... Quel que soit le type d'histoire auquel vous aspirez, vous le trouverez à Kreutzhofen.

Abréviations

A	= Nombre d'Attaques en combat rapproché
B	= Points de Blessure
CC	= Capacité de Combat
Cd	= Commandement
CEI	= Campagne de **L'Ennemi Intérieur**
Cl	= Sang-froid (Calme)
CO	= Couronne d'Or
CT	= Capacité de Tir
D	= Dommages
Dex	= Dextérité
DS	= Niveau de Difficulté de Serrure
E	= Endurance
EEF	= Aventure **L'Empire en Flammes**
F	= Force
FdM	= Aventure **Le Feu dans la Montagne**
FE	= Force Effective des armes de distance
FM	= Volonté (Force Mentale)
GRN	= Aventure **La Guerre au Royaume des Nains**
I	= Initiative
Int	= Intelligence
M	= Potentiel de Mouvement
MCLB	= Supplément **Middenheim, la Cité du Loup Blanc**
MJ	= Maître de Jeu
MRo	= Aventure **La Mort sur son Rocher**
MSR	= Aventure **Mort sur le Reik**
OSB	= Aventure **Ombres sur Bögenhafen**
P	= Portée des armes de distance
PA	= Points d'Armure
PDT	= Aventure **Le Pouvoir Derrière le Trône**
PE	= Points d'Expérience
PJ	= Personnage Joueur
PM	= Points de Magie
PNJ	= Personnage Non-Joueur
Prd	= Parade
QCPK	= Aventure **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev**
Rch	= Temps de Rechargement des armes de distance
RSP	= Supplément **Repose Sans Paix**
SAM	= Supplément **Sombre est l'Aile de la Mort**
SdL	= Aventure **Le Seigneur des Liches**
SdT	= Aventure **Le Sang dans les Ténèbres**
Soc	= Sociabilité
WJRF	= Livre de règles **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**

Contenu de ce Livre

Sombre est l'Aile de la Mort est composé des éléments suivants :

- L'introduction (ce chapitre) qui va vous aider à mieux utiliser ce supplément.
- Une présentation exhaustive de l'histoire, de la géographie et des habitants de Kreutzhofen, complétée d'un répertoire géographique.
- *La Malédiction des Reichenbach*, où, en associant action et réflexion, les PJ devront dévoiler un complot visant à l'anéantissement du village et en empêcher l'exécution.
- Sept mini-aventures, dont trois peuvent se situer dans les environs de Kreutzhofen ; elles concernent, entre autres, un kidnapping et des fouilles autour d'un antique tombeau arabe.
- Cinq trames d'aventure que vous développerez en les adaptant au style de vos joueurs.

Comment Utiliser ce Livre

Pour vous servir de **Sombre est l'Aile de la Mort**, vous devez disposer du livre de règles **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**, de feuilles, de crayons et de dés. Le supplément **Repose Sans Paix** vous sera en outre utile, même s'il n'est pas indispensable.

SAM est destiné à des personnages de toute expérience. La plupart des scénarios sont conçus pour des PJ de niveau intermédiaire, mais grâce aux différentes notes, vous les adapterez aisément à votre groupe, qu'il soit plus fort ou plus faible.

Arrivée à Kreutzhofen

Des personnages qui débutent leur carrière à Kreutzhofen peuvent en être originaires ou n'y faire que passer car, de par sa situation, c'est une porte ouverte sur bien des parties du Vieux Monde. Ceux dont la vie aventureuse est déjà bien établie y sont attirés par une fête, ont été engagés comme courriers, gardes du corps ou marins sur un bateau devant y faire escale, à moins que ce ne soit sa destination.

Il existe encore bien d'autres possibilités : un forestier sait que cette région est riche en gibier ; un lettré connaît Eckhard Kruppel et est chargé de lui apporter un assortiment de livres ; un Elfe, lointain parent





d'Asterellion Aiguail, doit lui transmettre un message ; quelqu'un dont la carrière ou les compétences concernent le domaine médical se voit confier des médicaments et des ouvrages destinés au Doktor Entesang ; etc.

Si les aventuriers sont plongés dans des campagnes **WJRF**, leur venue à Kreutzhofen doit pouvoir être justifiée. Voici quelques suggestions :

La Campagne de l'Ennemi Intérieur

Si vous voulez associer **SAM** et la campagne de l'*Ennemi Intérieur*, vous devriez situer la première quelque temps avant **L'Empire en Flammes**. Pendant **EEF**, les personnages auront suffisamment à faire pour ne pas se soucier d'une excursion dans La Voûte ; à la fin de la campagne, ils auront sans doute été anoblis et des préoccupations bien plus graves leur occuperont l'esprit !

L'idéal serait que **SAM** suive **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev** ; les PJ seront envoyés dans La Voûte (par le Graf Boris ou Sulring Durgul, c'est à ce stade sans importance) à la recherche d'une cité naine ou pour enquêter sur de récentes activités gobelinoïdes. Une halte à Kreutzhofen sera bien naturelle : c'est un des tout premiers villages de L'Empire situés au bord de la rivière Sol ; une fois sur place, les voyageurs se retrouveront mêlés aux nombreux événements locaux !

A la fin de **Mort sur le Reik**, ils devraient être bien avancés dans leur deuxième carrière ou avoir entamé leur troisième ; ils auront alors découvert au Château Wittgenstein un document faisant référence à une branche de la Main Pourpre installée dans La Voûte — ou même désignant la Maison des Reichenbach. Cela les incitera à remonter la Sol et à s'enfoncer dans la montagne. Le voyage pourra regorger d'incidents et de rencontres puisés dans le chapitre *La Vie Fluviale dans L'Empire* de **MSR**, ce qui leur permettra de s'améliorer en chemin.

La Campagne Repose Sans Paix

A la fin de **RSP**, les aventuriers se trouvent à Delberz, près d'Altdorf ; de là, s'ils sont suffisamment motivés, ils remonteront le Reik et la Sol jusqu'à La Voûte. Par exemple, dans l'aventure *Hantée par une Horreur*, ils auront déniché un document décrivant vaguement (mais de manière plausible) une puissante secte installée dans cette montagne, avec quelques allusions sur sa responsabilité dans l'établissement de créatures du Chaos dans cette maison. Cet indice pourrait même mentionner Kreutzhofen et la famille Reichenbach, qui connut un destin tragique. Si vous disposez de **MSR**, certains des incidents et rencontres de *La Vie Fluviale dans L'Empire* animeront un long voyage fluvial et permettront aux PJ de s'aguerrir.

La Campagne des Pierres du Destin

Cette campagne se déroule dans la Vallée du Yetzin, séparée de Kreutzhofen par la Passe des Crocs de l'Hiver.

Les personnages pourraient visiter le village après avoir quitté le monastère de l'Aire, à la suite des événements de **MRo**, ou en repartant vers le nord et L'Empire après ceux de **GRN**. Dans les deux cas, ils seront très rapidement plongés au cœur de l'activité locale — certains habitants des environs seront très intéressés par les Cristaux du Pouvoir...

La Campagne Sombre est l'Aile de la Mort

En liant les différents éléments de **SAM**, vous créerez une petite campagne indépendante. *La Malédiction des Reichenbach* en sera le pivot et les scénarios plus courts, introduits aux moments stratégiques, feront d'excellentes diversions.

Kreutzhofen

La *Carte 1* montre la situation privilégiée de la région : la rivière relie le nord-est de la Tilée au sud-ouest de L'Empire et les cols de montagne assurent le passage entre le sud-est de la Bretonnie et les Principautés Frontalières. Pour bien comprendre la vie à Kreutzhofen, il est nécessaire de présenter brièvement chacun de ces pays.

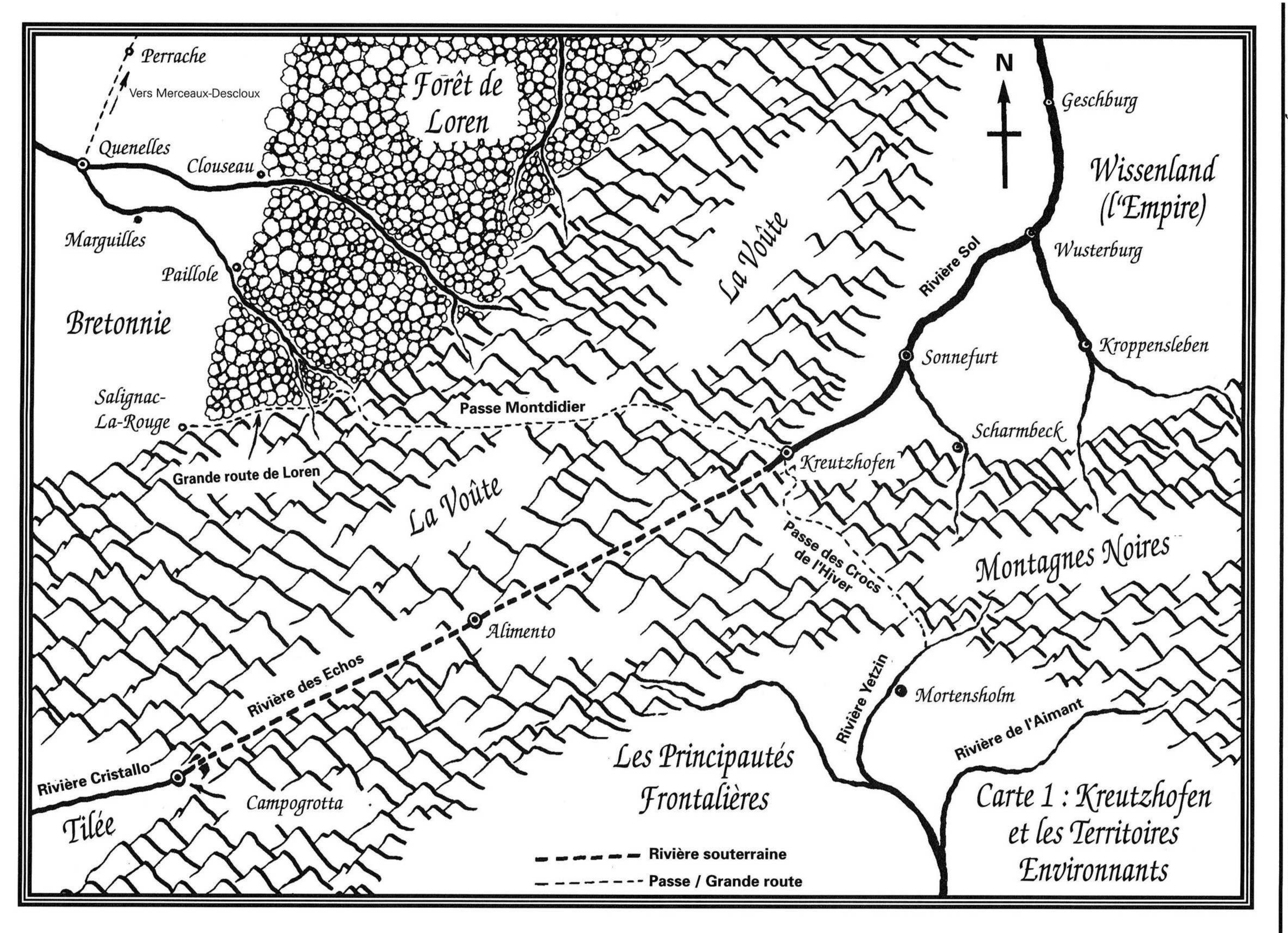
Le Wissenland et le Développement de Kreutzhofen

Les archives fiables les plus anciennes indiquent qu'un petit hameau se dressait déjà à l'emplacement de Kreutzhofen en 1614 CI. Les environs n'étant à cette époque soumis à aucune loi définie, l'endroit était fréquemment attaqué par des bandits et des Gobelins descendus des montagnes. Les colons l'abandonnèrent en plusieurs occasions, pour revenir une fois le danger apparemment passé.

La première reconnaissance de Kreutzhofen en tant que village date sans doute de 2107. Trois ans plus tôt, un érudit bretonnien, Marc Oppoleaux, avait découvert la Passe Montdidier, ouvrant ainsi une voie entre la Forêt de Loren et L'Empire à travers La Voûte. Il se rendit jusqu'à Wusterburg pour confirmer la carte qu'il avait dressée. Les dirigeants du Wissenland — et de la Cité-Souveraine de Nuln — portaient un grand intérêt à la découverte d'une route vers la Bretonnie, particulièrement à cette époque.

En 2107, pas moins de trois "Empereurs" régnaient simultanément sur les différentes parts d'un Empire éclaté. L'Empereur Adelbert IV, qui s'arrogea le titre, était établi à Nuln ; il était le maître de l'Averland et du Wissenland. Des échanges commerciaux directs avec la Bretonnie impliquaient des rentrées d'argent — et de mercenaires bretonniens — qui lui permettraient de vaincre ses rivaux de Middenheim et de Talabheim. Soutenu par le Grand Théogone, Adelbert décida d'envoyer une solide armée prendre en main la région de Kreutzhofen ; il ne pouvait




Perrache
Vers Merceaux-Descloux
Forêt de Loren
N
Geschburg
Quenelles
Clouseau
Wissenland (l'Empire)
Marguilles
Wusterburg
La Voûte
Paillole
Rivière Sol
Bretonnie
Sonnefurt
Kroppensleben
Salignac-La-Rouge
Passe Montdidier
Scharmbeck
Kreutzhofen
Grande route de Loren
La Voûte
Passe des Crocs de l'Hiver
Montagnes Noires
Alimento
Rivière des Echos
Rivière Yetzin
Mortensholm
Rivière de l'Aimant
Les Principautés Frontalières
Rivière Cristallo
Campogrotta
Tilée
Carte 1 : Kreutzhofen et les Territoires Environnants
Rivière souterraine
Passe / Grande route



alors détacher qu'une petite partie de ses troupes d'élite, mais un gentilhomme récemment arrivé de Marienburg, le machiavélique comte Axel Reichenbach, lui proposa son soutien dans ce domaine, ce qu'Adelbert accepta sans hésitation.

Par de sanglantes défaites infligées aux Gobelins et aux bandits, l'expédition venue de Nuln rendit rapidement la région sûre. Les pillages se raréfièrent et quelques fermiers et artisans, protégés par les hommes d'Adelbert, s'établirent dans le village. Les nouveaux colons s'aperçurent rapidement, à leur grand regret, que ces troupes avaient une double mission : en plus d'assurer leur sécurité, elles étaient chargées de les empêcher de partir.

Le comte Axel Reichenbach trouva cet endroit à son goût. Alors que le commerce avec la Bretonnie se développait, il se mit à détourner les taxes à son propre profit. Simple représentant de la basse noblesse à Marienburg, il vivait maintenant dans un luxueux manoir dont la construction avait été imposée aux villageois. Sa position de suzerain absolu était impitoyablement maintenue par ses soldats, dont la loyauté était assurée par les richesses qu'il leur distribuait. L'oppression qui marquait son règne ne cessait de croître : les biens des nouveaux arrivants étaient confisqués, la population réduite à l'état de serfs. Ceux qui tentaient de se plaindre étaient brutalement supprimés.

Les descendants de Reichenbach se montrèrent aussi tyranniques que lui. En outre, ils retardèrent l'établissement de relations avec la Tilée afin de conserver leur mainmise sur la région. Le comte Bruno Reichenbach (2158-2213) alla jusqu'à engager quelqu'un pour explorer la partie souterraine de la Sol, au sud du village. L'homme se mit en route dans une atmosphère de fête, pour revenir après quelques semaines porteur de terribles nouvelles : il parla d'une rivière totalement impraticable et de monstres d'une sauvagerie extrême. Il écrivit même ensuite un opuscule sur son expérience désastreuse, et pour ce tissu de mensonges il fut généreusement rétribué par le roublard Bruno. Ainsi, ce dernier était assuré que personne n'irait plus examiner cette route — jusqu'à ce que les Tiléens en surgissent.

Au début du 24ème siècle, les milices de l'ensemble de L'Empire répondirent à l'extraordinaire charisme et à la force de commandement de Magnus von Bildhofen. La grande armée repoussa les forces du Chaos vers Kislev et Magnus devint l'Empereur Magnus Ier, souverain incontesté de L'Empire réunifié. Son histoire a été racontée par ailleurs, mais le destin du comte Vladimir Reichenbach, à la même époque, n'est pas aussi connu.

Les malheureux villageois oppressés se révoltèrent, assassinèrent l'ensemble de la famille Reichenbach et réduisirent le manoir en cendres. De longues décennies de souffrances alimentaient leur colère et les troupes une fois appelées à Kislev, plus rien ne protégeait les oppresseurs. Les habitants racontèrent aux autorités que des bandits étaient responsables du massacre ; ceux qui avaient fui en Bretonnie et en Tilée par crainte de représailles firent part de la même histoire. Dans un Empire en plein bouleversement, personne ne mit en doute leurs propos.

La sagesse et le sens politique de Magnus sont légendaires ; après son avènement, lorsque L'Empire fut reconstruit, il accorda aux Pfeifraucher, une famille modérée, la suzeraineté sur le Comté de Wissenland, qu'il rattacha à la Cité-Souveraine de Nuln suivant le conseil du Grand Théogone, empêchant ainsi que d'autres tyrans puissent affliger ce secteur.

Par la suite, la garnison de Kreutzhofen déclina jusqu'à n'être plus qu'un vestige, car le commerce avec les états voisins de L'Empire se développa et la région vit croître progressivement le nombre de ses habitants. Les gobelinoïdes ne se sont pas manifestés depuis un siècle et une série de traités conclus avec la famille Steinkuhler des Principautés Frontalières a renforcé la sécurité de la frontière sud. Même durant les récentes guerres civiles, Kreutzhofen a gardé une certaine tranquillité.

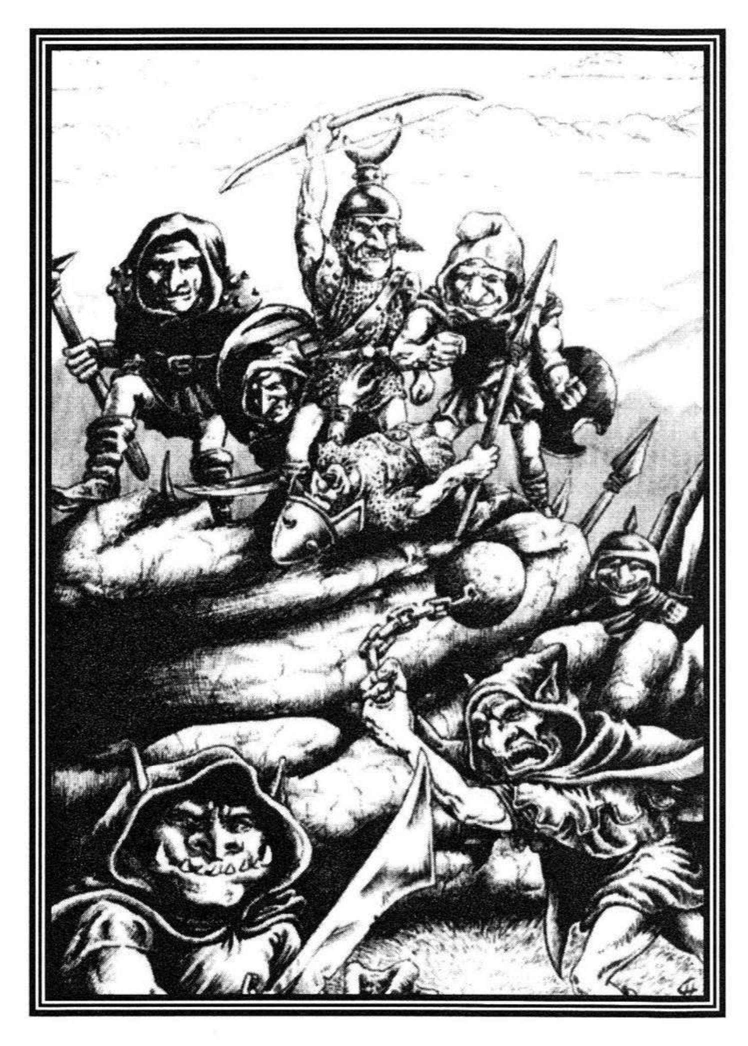
Alimento : la Filière Tiléenne

Les terres qui bordent la Mer Tiléenne sont régies par une poignée de puissantes Cités-Souveraines. Le nord-est de la Tilée s'étend dans l'ombre de La Voûte et la principale puissance en est la ville de Miragliano.

Miragliano a toujours été peuplée de commerçants dynamiques et entreprenants. Ses habitants racontent parfois la blague du marchand stupide qui *ne* vendrait *pas* sa propre grand-mère ! A l'image de leurs navires qui sillonnent les mers de Kislev à l'Arabie, ils partirent autrefois explorer le nord, à la recherche de nouvelles ressources et de nouveaux marchés. Des Skavens errants venus d'Abjectalie rendaient toutefois la région infranchissable jusqu'à la Bataille de la Flétrissure (2192 CI). Le duc Alfonzo de Miragliano recruta des mercenaires venus d'un peu partout et emmena une immense expédition dans les marais. Ils furent des milliers à succomber, mais les Skavens furent repoussés dans les Marais Flétris et massacrés sans aucune pitié.

Les hommes-rats ne furent pas détruits, mais ils se firent pratiquement oublier durant des décennies. Pendant ce temps, l'exploration de la partie supérieure du fleuve Cristallo et de l'extrémité de La Voûte reprit. Il y eut quelques escarmouches avec de petites bandes de gobelinoïdes, mais le problème fut rapidement réglé et la région commença à être colonisée.

Le sol calcaire du nord-est ne convenait pas à l'agriculture. Les Tiléens parvenaient pourtant à y faire pousser leurs oliviers, y faisaient paître leurs moutons et leurs chèvres de montagne, des bêtes robustes aux longs poils, et y cultivaient le raisin *fetore*, qui donne le vin *frizzante*, si caractéristique. Mais ceux qui travaillaient ces terres n'en tiraient qu'un maigre revenu et les marchands n'y virent rien qui les incita à aller plus loin.



En 2235 CI, l'explorateur Guido Pasolini et son expédition remontèrent le Cristallo jusqu'à sa source, guidés par une obscure légende naine parlant d'une route qui traverserait la montagne. Ils suivirent le fleuve et s'aperçurent que ce dernier surgissait d'une immense série de grottes qui semblaient se prolonger sous la montagne. Ayant établi un campement à Campogrotta, Pasolini partit explorer la rivière souterraine. Lentement, presque silencieusement, ses bateaux éclairés par des lanternes glissèrent dans l'inconnu.

Après avoir parcouru quelques 240 kilomètres, ils atteignirent une immense caverne majestueuse de plus de 3 kilomètres de large, que des champignons lumineux baignaient dans un crépuscule permanent, révélant un bien étrange spectacle : cela ressemblait à une source géante dont l'eau s'écoulait paresseusement vers le nord et le sud à travers de longs tunnels. Ils y découvrirent des ruines dont l'origine naine fut par la suite confirmée par des érudits. Les Nains avaient adapté les percées naturelles, qu'ils avaient régularisées et rendues navigables. Ayant suivi le passage nord, l'expédition se retrouva à l'air libre à la source supposée de la Sol, au sud de L'Empire. Pasolini baptisa toute la partie souterraine la Rivière des Echos, un nom que certains utilisent encore alors que d'autres nomment Cristallo et Sol les deux cours d'eau dès leur apparition à Alimento.

Pasolini fit part de sa découverte au duc de Miragliano. Campogrotta fut renforcée et des constructions s'élevèrent dans l'immense salle de la source, que les Tiléens baptisèrent Alimento. Leurs droits sur la nouvelle route étant ainsi garantis, ils se rendirent à Kreutzhofen et saluèrent des représentants de L'Empire fort surpris car l'existence de l'expédition leur était inconnue. Comme nous l'avons déjà vu, ils avaient été trompés par un autre explorateur et croyaient la portion souterraine de la Sol infranchissable.

Les communautés de Campogrotta et d'Alimento se sont régulièrement agrandies en même temps que le commerce se développait, et Kreutzhofen en a tout autant profité. Les Tiléens apportent *frizzante*, vins divers, mets précieux, fromages, cuirs superbement travaillés et produits exotiques du sud et de l'orient, en particulier citrons et épices. Ils les échangent contre du métal et du bois venus des montagnes et des forêts du sud de L'Empire. Des marins tiléens expérimentés, connus sous l'appellation *sindicalistas*, font efficacement respecter leur monopole sur les cours souterrains. Ceux qui ont tenté de passer outre à cette mainmise ont été victimes d'accidents — parfois à l'issue fatale... Les gens de Kreutzhofen leur laissent ce contrôle avec plaisir : ces marins viennent régulièrement dans leur village, et il est très facile de les séparer de leur argent grâce à quelques bouteilles de vin ou un joli minois.

Certains Tiléens s'y sont même établis, un ou deux s'y sont mariés et un restaurant raffiné a fait découvrir aux autres habitants des délices culinaires jusque-là ignorés. Les sindicalistas sont tolérés, quoiqu'ils provoquent quelques signes de nervosité sur leur passage ; cependant, comme il leur arrive de laisser à l'atelier de Gretchen Erdheim la charpentière du bon or en échange d'une nouvelle péniche, les gens les accueillent maintenant plus volontiers.

Bretonnie : la Route Occidentale

Comme nous l'avons indiqué précédemment, la région de Kreutzhofen commença à jouer un rôle économique important lorsque la Passe Montdidier permit les échanges avec la Bretonnie. C'est une des plus récentes routes de montagne découvertes par les humains : l'extrémité ouest du col mène directement dans les territoires elfiques de la Forêt de Loren. Marc Oppoleaux, l'explorateur qui ouvrit cette voie, n'y parvint qu'après de longues années de relations amicales avec les habitants de la Loren qui finirent par lui accorder une plus grande confiance qu'à tout autre humain.

Après presque trente ans de négociations serrées, le vicomte de Quenelles parvint à conclure un accord avec les Elfes. La nouvelle route, que les marchands et autres voyageurs peuvent désormais emprunter, est bordée d'épaisses haies de ronces et de prunelliers ; des forestiers du *Fir Rannascath* y patrouillent régulièrement et veillent à ce que ni les voyageurs ni la forêt ne soient molestés. Après son ouverture officielle, la Grande Route de Loren se développa lentement jusqu'au début du 24ème siècle ; puis, suite à la chute des Reichenbach, le trafic connut un essor remarquable.

Les marchands bretonniens exportent vins, vêtements raffinés et chiens de chasse, ainsi qu'herbes rares et bois durs achetés aux Elfes de Loren. La gamme des produits de luxe — céramiques et verreries délicates, tapisseries et autres — est d'un grand attrait pour les commerçants de L'Empire. En échange, ils proposent les minerais et les articles de métal, les objets en bois sculpté, les vins et les cognacs de L'Empire, tout autant que les produits exotiques que Kreutzhofen obtient des Principautés Frontalières et de la Tilée. Des Bretonniens se sont installés dans le village ; ils s'y sont mariés ou sont venus avec leur famille. Dans l'ensemble, les autres habitants les apprécient et ont en particulier remarqué leurs talents culinaires.

Les Principautés Frontalières : Des Terres en Effervescence

L'appellation "Principautés Frontalières" englobe une multitude de petits fiefs et de dirigeants. Ces derniers sont parfois d'audacieux nobles de L'Empire partis à la conquête d'une nouvelle terre, mais aussi des renégats venus de tous les coins du Vieux Monde : gentilshommes

en disgrâce, barons pillards, rois bandits et anciens mercenaires, tous tentent de se forger un royaume arraché à la nature sauvage. Les bandits humains qui ont assiégé Kreutzhofen dans le passé étaient parfois originaires des montagnes limitrophes.

Bien que dans un état permanent d'agitation, la région a été progressivement colonisée au cours des dernières décennies ; sans être totalement pacifiées, ces terres sauvages comptent maintenant plusieurs Cités-Souveraines en plein essor. La Cité Libre de Mortensholm, une de ces villes fortifiées, se dresse près de la route des Crocs de l'Hiver, à l'endroit où les montagnes se font collines.

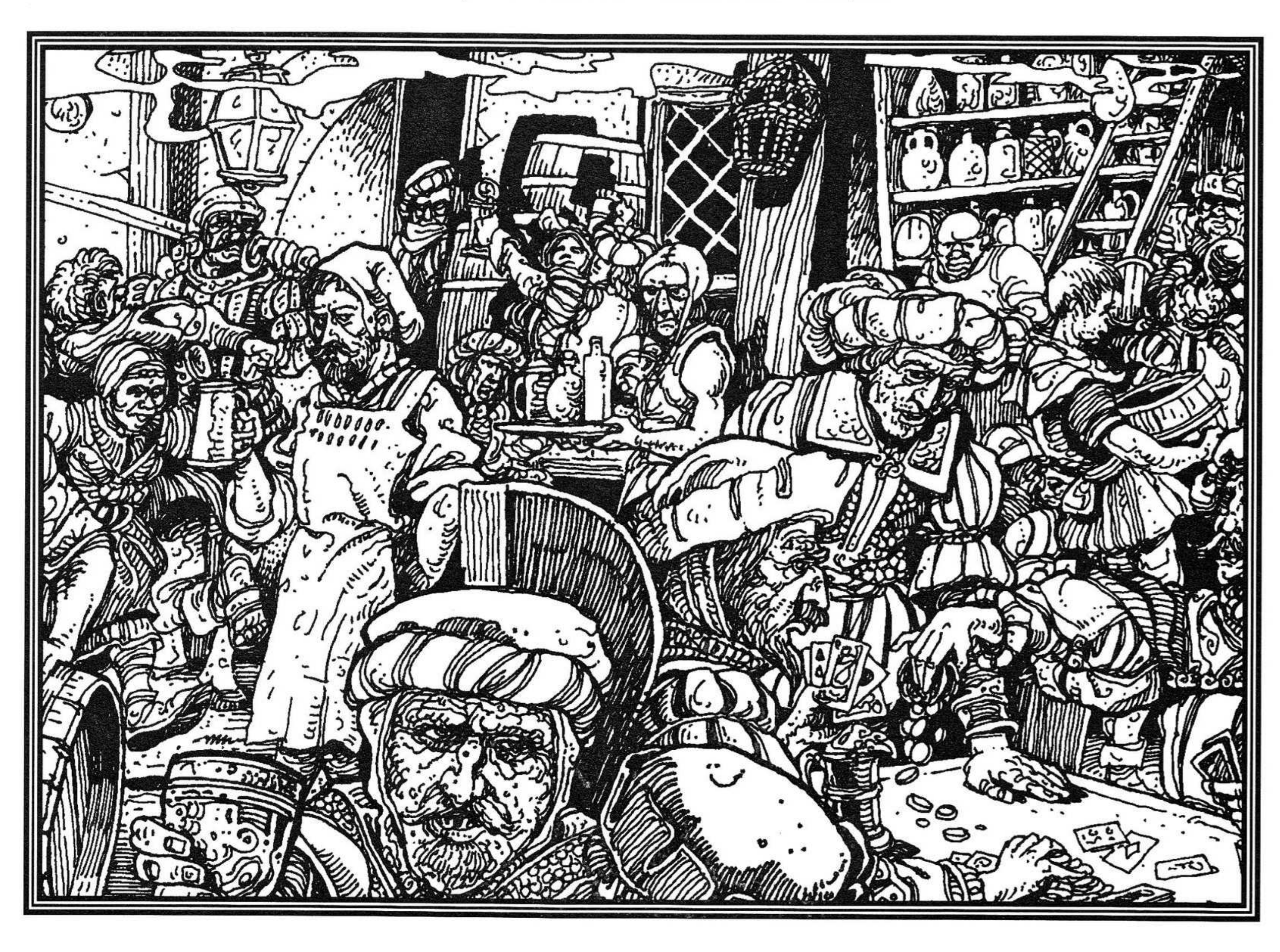
C'est aux alentours de 1992 CI que le marchand-pirate norse Morten Un-Œil fonda la cité. Selon la *Saga de Morten*, que l'on raconte encore au coin du feu en Norsca, le grand *Jarl* traversa le Golf Noir et rejoignit la rivière Yetzin qu'il remonta jusqu'à ne plus pouvoir naviguer. Il établit un campement pour l'hiver à l'emplacement qui allait devenir Mortensholm, un plateau de prairies au pied des contreforts. Au cours des deux siècles suivants, le campement grandit et prospéra ; Morten et ses hommes ayant débarrassé les environs des Gobelins et autres monstres, la colonie norse devint un passage important des routes commerciales dépendant de la Passe des Crocs de l'Hiver.

Au siècle précédent, la voie Yetzin-Crocs de l'Hiver fut momentanément coupée par l'invasion d'un grand nombre de gobelinoïdes ; Mortensholm, comme d'autres colonies humaines, fut dévastée par les peaux-vertes. Les forces de L'Empire avaient à peine eu le temps de se mobiliser que l'armée orque se désagrégea, victime de dissensions internes ; elle fut ensuite anéantie par les troupes impériales et par celles des Principautés qu'elle essaya de traverser. Mortensholm n'était pratiquement plus que ruines et les colons norses étaient trop peu nombreux pour rebâtir la cité. C'est dans ces circonstances que Sven Mortenson, descendant de Morten Un-Œil, vendit la ville au Graf Edric Steinkuhler, un noble sans terre du Middenland qui avait franchi les montagnes en compagnie des forces impériales. Les princes Steinkuhler, désormais ainsi nommés, reconstruisirent la cité et rouvrirent les routes commerciales.

De nos jours, Mortensholm est une ville fortifiée de bonne taille et les princes Steinkuhler ont entrepris de pacifier la Vallée du Yetzin. Ce repaire de bandits, et parfois de Gobelins, semble avoir été flétri par le Chaos à l'époque de l'invasion orque ; la route des Crocs de l'Hiver est sous la menace constante d'Hommes-bêtes et de créatures bien pires encore. Le contact a été rompu avec Sith Fascoluinne, une communauté d'Elfes des Bois chargée par traité de protéger la route sur la portion traversant les forêts au sud de la passe. En 2430 CI, le Grand Maréchal Hetzer prit une mesure sans précédent : il assigna trois compagnies de troupes impériales à Mortensholm, sous le commandement des Steinkuhler. Avec l'aide des soldats des princes et d'un grand contingent bien équilibré de mercenaires, ces troupes devaient garantir la sécurité de la voie commerciale et protéger cet accès vital vers L'Empire.

Les Principautés Frontalières représentent un grand marché en ce qui concerne les armes, mercenaires expérimentés et autres produits militaires, mais aussi pour les biens manufacturés de toutes sortes. Les peaux et les fourrures des Montagnes Noires et des collines sont régulièrement vendues à Kreutzhofen, ainsi que d'occasionnels articles exotiques provenant d'Arabie ou de Cathay — ces derniers ne sont pas toujours légalement distribués.

Malgré les efforts des Steinkuhler pour contrôler les alentours des Crocs de l'Hiver, le voyage entre Kreutzhofen et Mortensholm est encore dangereux : des créatures du Chaos sont mystérieusement apparues après l'invasion orque, les forêts et les pentes du Yetzin abritent des bandits, des loups, des Gobelins et bien d'autres dangers. Seuls les convois de marchands de bonne taille et suffisamment armés peuvent aisément arriver à bon port.



Kreutzhofen de Nos Jours

La série d'aventures présentée ici se déroule normalement en 2515 CI — après la conclusion de la Campagne de l'Ennemi Intérieur, *qui atteint son apogée dans* L'Empire en Flammes. *L'Empereur actuel est Heinrich Ier, successeur de Karl-Franz ; le Comté du Wissenland est dirigé par la comtesse Etelka Pfeifraucher, qui a succédé à son grand-père Bruno en 2513 (son père — le fils de Bruno — est mort en 2508). Le Wissenland dépend de la Cité-Souveraine de Nuln, que gouverne l'Impératrice — la comtesse Emmanuelle Krieglitz-Untermensch, épouse de Heinrich Ier. Si, pour quelque raison que ce soit, vous souhaitez en situer les événements à une époque antérieure — pour que les PJ participent ensuite à la* Campagne de l'Ennemi Intérieur, *par exemple — la tâche ne sera guère difficile : il vous suffira de changer un nom par-ci, un détail par-là.*

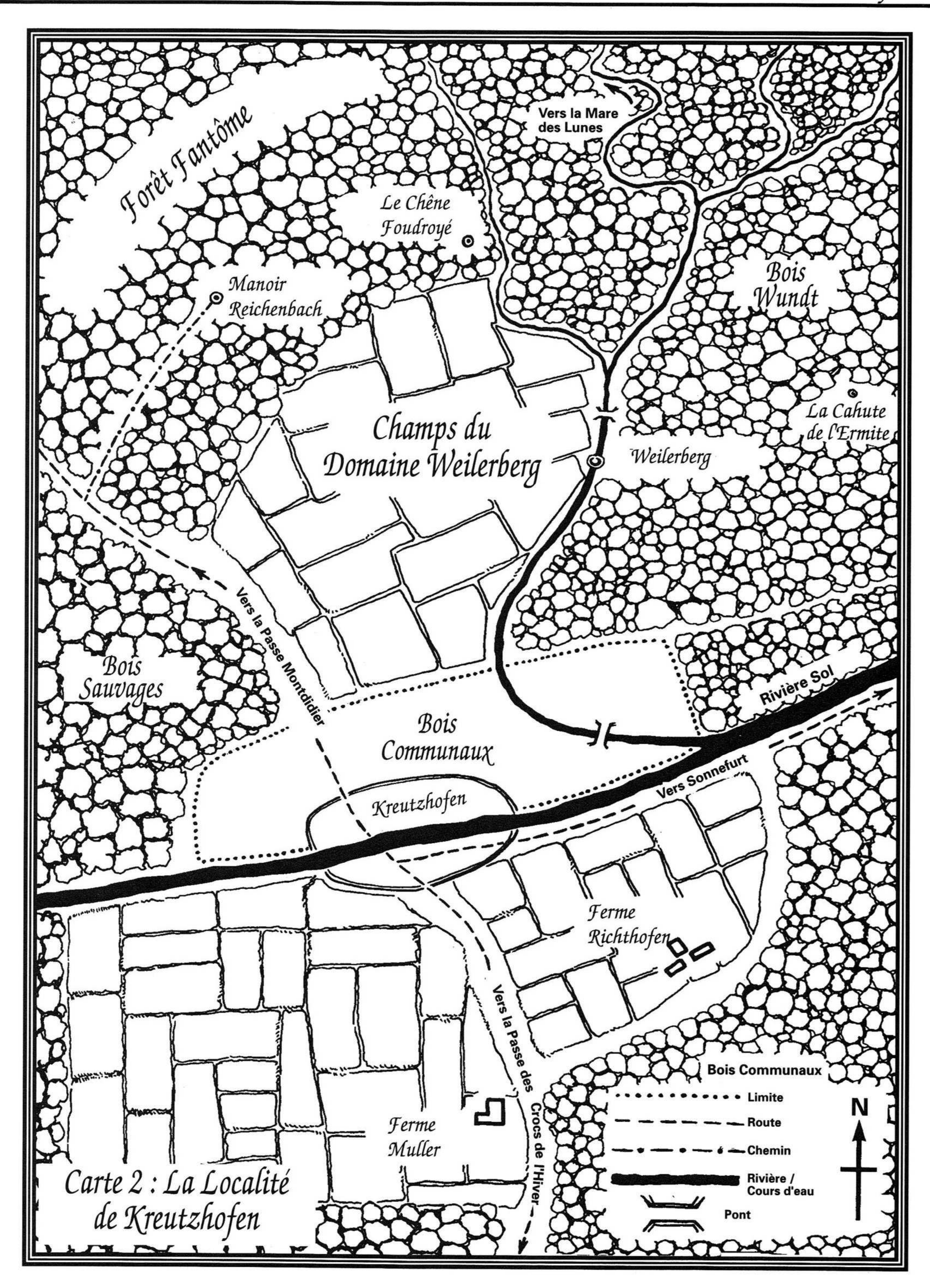
Kreutzhofen connaît désormais une activité et une prospérité certaines, mais pas extraordinaires. Depuis la réunification impériale, la route Jouinard-Helmgart-Bögenhafen monopolise une grande partie des échanges avec la Bretonnie car elle permet de rejoindre Altdorf et le Reik plus rapidement. Les dangers de la Vallée du Yetzin ont de plus ralenti les activités sur la route des Crocs de l'Hiver, quoique l'on tente toujours de la débarrasser des créatures monstrueuses qui l'infestent. Le commerce avec la Tilée est régulier, mais certaines rumeurs font état d'une guerre imminente entre les cités-souveraines du nord et des Skavens auraient été aperçus dans les tunnels qui entourent Alimento. Tous ces faits, et bien d'autres facteurs, font que Kreutzhofen est resté une communauté modeste.

La population militaire en a été réduite en même temps que celle de Mortensholm était renforcée. Il n'y reste plus aujourd'hui que le Capitaine Trottel et un milicien. N'ayant presque rien à faire, les deux hommes s'ennuient et sont peu commodes. Le village est supervisé par un magistrat (le Dorfrichter) nommé par la famille Pfeifraucher, chargé de lever les taxes sur les importations et les exportations ainsi que les impôts que doit verser la population ; il doit également faire respecter la loi et l'ordre public. S'il le faut, il peut appeler la milice à son secours, mais la garde suffit habituellement à cette tâche.

Quelques personnes sont propriétaires de leurs résidences, d'autres louent des maisons appartenant aux Pfeifraucher et gérées par le Dorfrichter. Cependant, la plupart des habitations et commerces ont un seul et même propriétaire : Josef Gierig, homme détesté s'il en est. Cet homme d'affaires perspicace et manipulateur a réussi à acquérir tous les baux détenus par la famille Reichenbach au moment de sa chute ; il possède ainsi une grande partie du village.

La vie à Kreutzhofen est agréable. Relativement protégés des monstres errants et des troubles civils, les gens exercent leurs activités presque en toute tranquillité et dans une certaine prospérité. Ils sont tolérants, libéraux et bienveillants. La section suivante vous les présente plus en détail.




Forêt Fantôme
Vers la Mare des Lunes
Le Chêne Foudroyé
Manoir Reichenbach
Bois Wundt
Champs du Domaine Weilerberg
La Cahute de l'Ermite
Weilerberg
Vers la Passe Montdidier
Bois Sauvages
Rivière Sol
Bois Communaux
Vers Sonnefurt
Kreutzhofen
Ferme Richthofen
Vers la Passe des Crocs de l'Hiver
Ferme Muller
Bois Communaux
Limite
Route
Chemin
Rivière / Cours d'eau
Pont
N
Carte 2 : La Localité de Kreutzhofen

Répertoire Géographique de Kreutzhofen

Ce chapitre présente les constructions et habitants de Kreutzhofen et de Weilerberg, un proche hameau, ainsi que certains visiteurs, les fêtes et traditions locales. Les indications en termes de jeu sont rassemblées dans le chapitre *Profils*.

Les possessions indiquées sont celles qu'une personne a habituellement sur elle lors des rencontres ordinaires, et les descriptions des bâtiments ne signalent que les objets ayant de la valeur ou un intérêt particulier — il n'est pas possible de faire un inventaire exhaustif du contenu de chaque construction des deux localités. Il vous faudra décider si une maison contient toutes les économies de son occupant ou des objets de valeur si les aventuriers y pénètrent par effraction.

Kreutzhofen (Cartes 2 et 3)

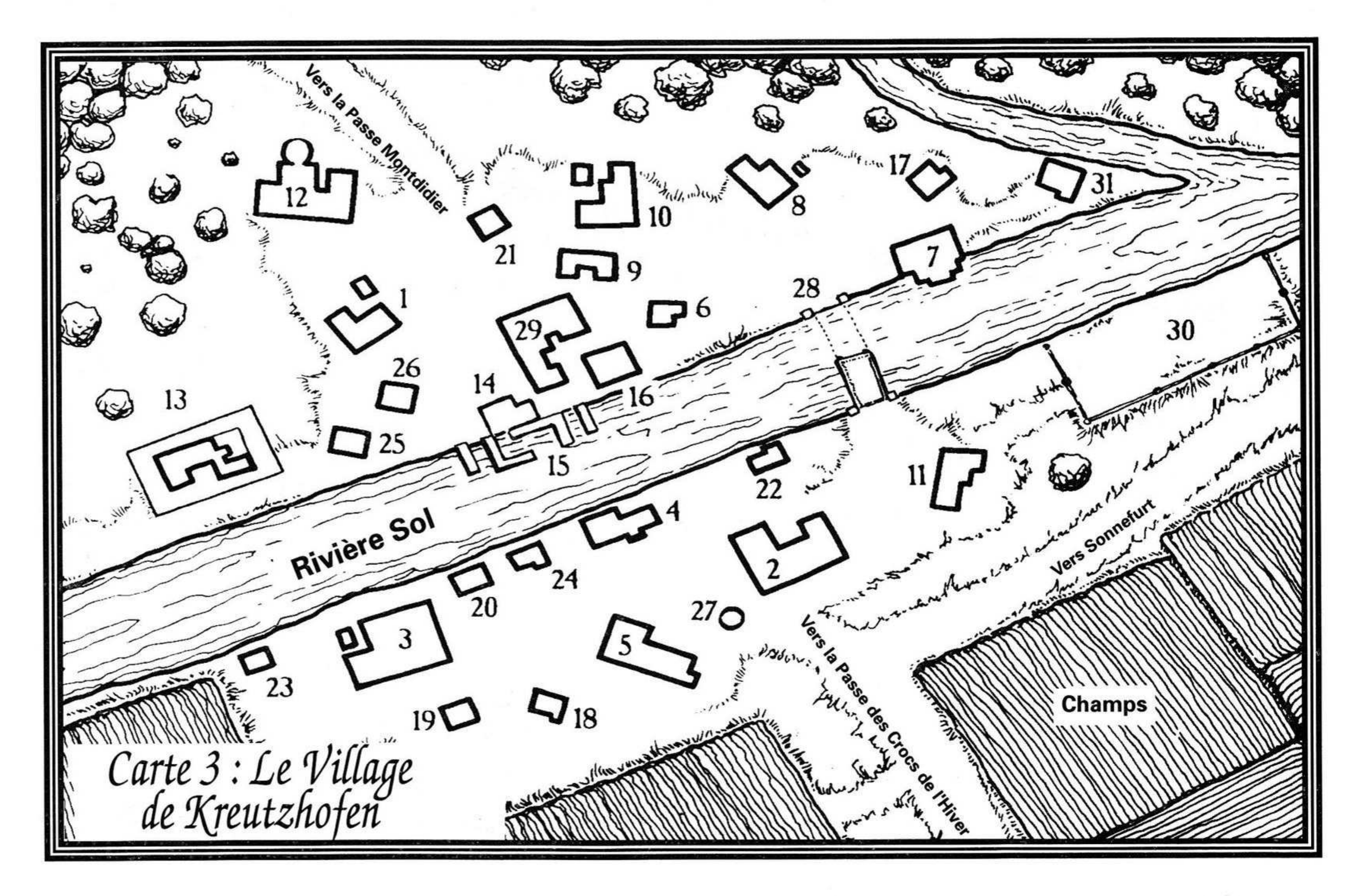
1. Doktor Entesang (Carte 5)

Jakob Entesang reçoit dans son cabinet de 14 à 17 heures. Il n'admet aucun visiteur dans le reste de sa maison, aux rideaux habituellement tirés.

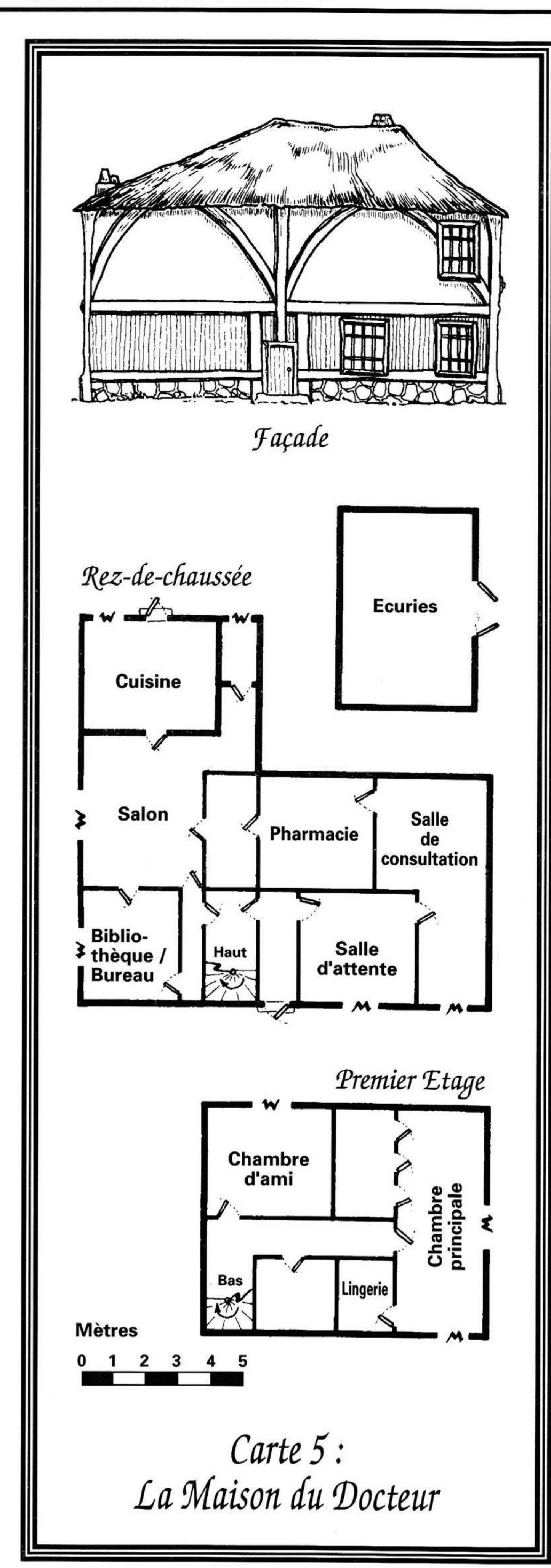
Il n'est pas facile d'entraîner le Doktor dans une conversation ; toutefois, si les aventuriers réussissent à le faire sortir de sa réserve, ils pourraient apprendre qu'il était autrefois établi à Marienburg. C'est véridique, mais cela n'a pas duré longtemps (2509-2511 Cl). Des expérimentations anatomiques illégales l'ont obligé à fuir à Middenheim (2512-2513 Cl) puis à Kreutzhofen, où il est arrivé au début de l'année 2513. Dans les archives du Temple d'Ulric de Middenheim (qu'il est très difficile de consulter !), il est officiellement classé parmi les gens suspectés de pratiquer la nécromancie. Il a fréquemment usé d'identités d'emprunt : à Marienburg, il se servait de son véritable nom, Jakob Schachtel ; à Middenheim, il se faisait appeler Jakob Schneider.

Les activités du Doktor sont toujours aussi peu avouables. Son fidèle serviteur Igor occupe un laboratoire secret dans les ruines du Manoir Reichenbach (voir *La Malédiction des Reichenbach*). La nuit, Entesang quitte discrètement sa résidence pour se livrer à une abominable expérience : la création de la vie artificielle. Afin de mener à bien ses travaux, il a recours aux services de Boris Hippler, le trafiquant de cadavres.

La demeure de Jakob Entesang ne contient rien qui puisse faire soupçonner ses activités secrètes. Dans un coffre verrouillé de son bureau sont rangés des composants de sorts : clés en argent (*Ouverture*), clochettes de cuivre (*Alarme Magique*), bourse de cuir renfermant des côtes de Gobelins (*Animosité Magique*) et autres. C'est la seule chose qui révèle ses talents d'enchanteur, que peu de gens



Carte 3 : Le Village de Kreutzhofen



Carte 5 :
La Maison du Docteur

connaissent. Il dispose également d'un cheval et d'une carriole, dans une petite écurie à l'arrière de sa maison ; il en justifie la présence par ses visites à Weilerberg ; il lui est ainsi également plus facile de transporter jusqu'au manoir les corps fournis par Boris Hippler.

2. L'Auberge de l'Aigle Noir (Carte 6)

Cette auberge peut accueillir jusqu'à 20 personnes réparties dans quatre chambres simples, quatre chambres doubles et un petit dortoir à huit places. Johann Silber, l'aubergiste, est un marin à la retraite très populaire auprès des villageois. Ces derniers, qui aiment à plaisanter sur ses activités passées en prétendant qu'il était un pirate, régalent régulièrement leurs visiteurs avec cette histoire avant d'en rire. *« Voyons, il était le second maître de Jacques le Noir ! »* disent-ils en faisant référence à un terrible pirate bretonnien exécuté à Brionne en 2512. Ces taquineries mettent Johann mal à l'aise (Test d'**I** pour le remarquer) — il en rit du mieux qu'il peut, car c'est la *vérité*.

La serveuse, Annalise Hoffer, loge sur place — les commères suivent cela de près. Deux résidents virtuellement permanents, Anders Weber et Gerhardt Stutzer, aident le patron pour les menus travaux, déplacement de barriques, nettoyage et autres activités, en échange d'une pension réduite. Ils travaillent dans les champs l'été, et n'hésitent pas à donner un coup de main à l'embarcadère lorsque des péniches font halte.

Le lit et le petit déjeuner coûtent, par personne, 14/- pour une chambre simple, 12/- pour une double et 4/- dans le dortoir. Le déjeuner revient à 6/- et le dîner à 8/6 ; peu de gens mangeant sur place, Johann aura peut-être du mal à servir un groupe, de quelque taille qu'il soit. Les repas sont préparés à la commande par Britt Stoltenberg ; les plats sont simples mais bons. La bière est brassée au village par Andreas Saufer.

Certains sindicalistas tiléens se sont récemment mis à fréquenter l'Aigle Noir. Benito Sangiovesi avait momentanément fermé son restaurant pour cause de maladie, et l'habitude leur est restée — les Tiléens ont pris goût au style de l'endroit.

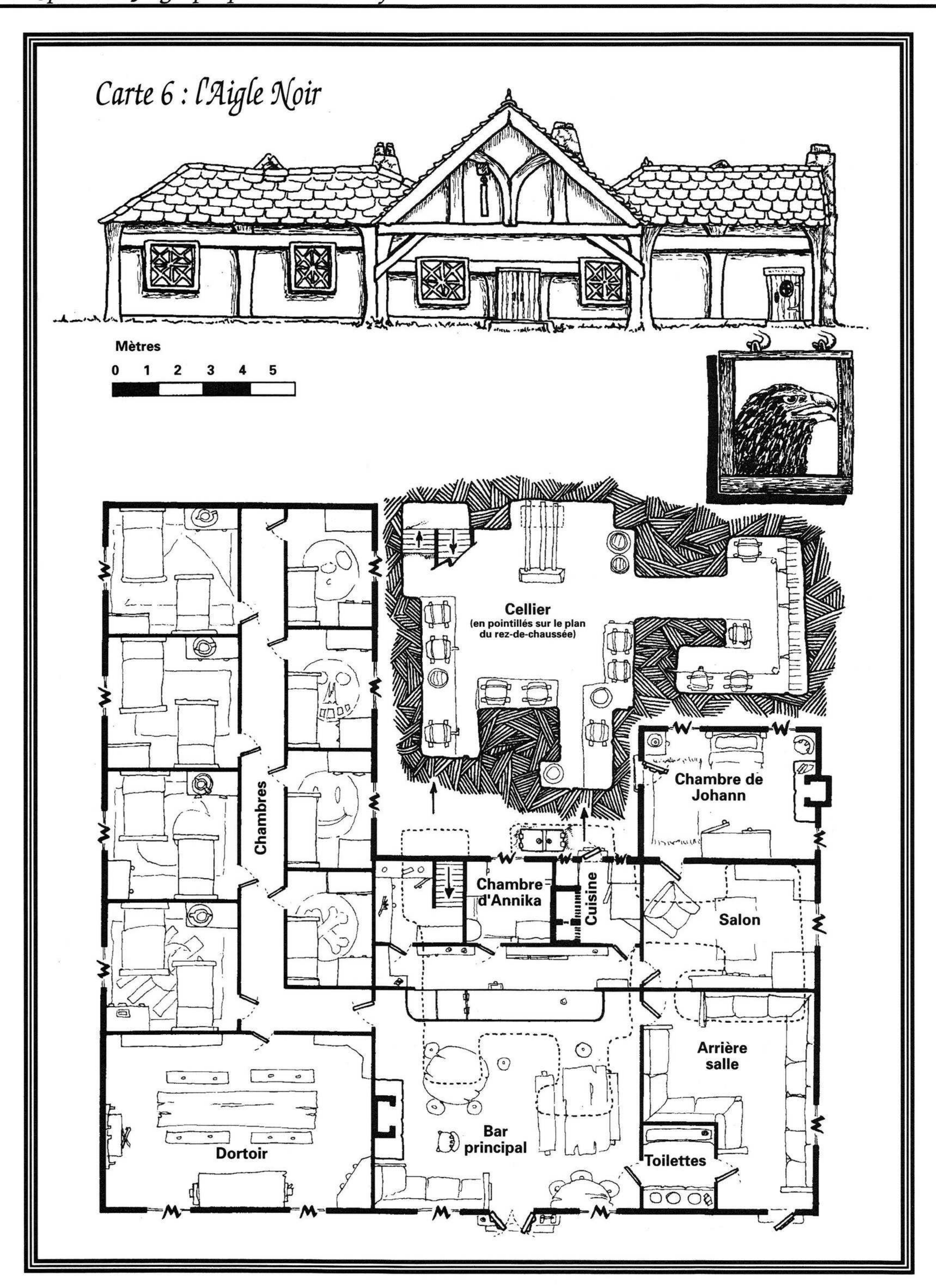
3. Le Timonier (Carte 7)

L'hôtellerie, d'une qualité légèrement supérieure à celle de l'Aigle Noir, appartient à Ralf Gross dont la famille est installée à Kreutzhofen depuis près de trois cents ans. Sa femme Eva se charge de la cuisine, ses fils Edgar et Konrad l'aident dans l'auberge. Un résident permanent, Thomas Schutz, fait fonction de gardien. Ses deux chiens de garde, installés dans le chenil extérieur, sont très bien dressés — ils n'attaquent que lorsqu'ils en reçoivent l'ordre ! Il paye une pension réduite (demi-tarif) comme client régulier. Enfin, la redoutable grand-mère de Ralf y vit également ; c'est l'une des plus grandes commères du village, avec Gretchen Klatsch et Gudrun Mangel.

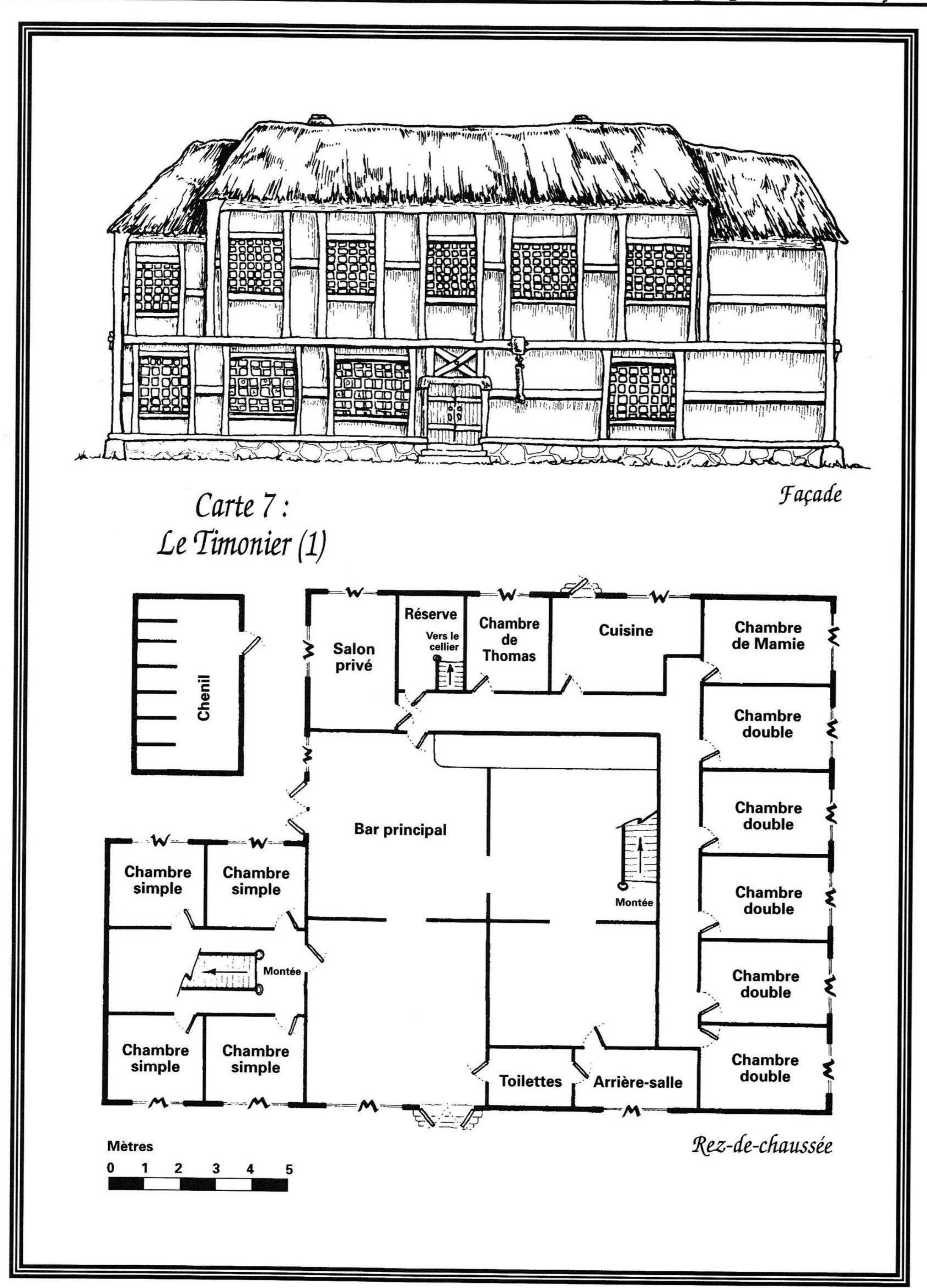
Boris, le frère de Ralf, fait partie de la garde ; le soir, il se transforme en barman. Depuis peu, la jeune Etelka Schmidt, fille de Nikolaus, l'homme à tout faire du village, aide Eva à faire les chambres, à la cuisine et dans les tâches similaires.

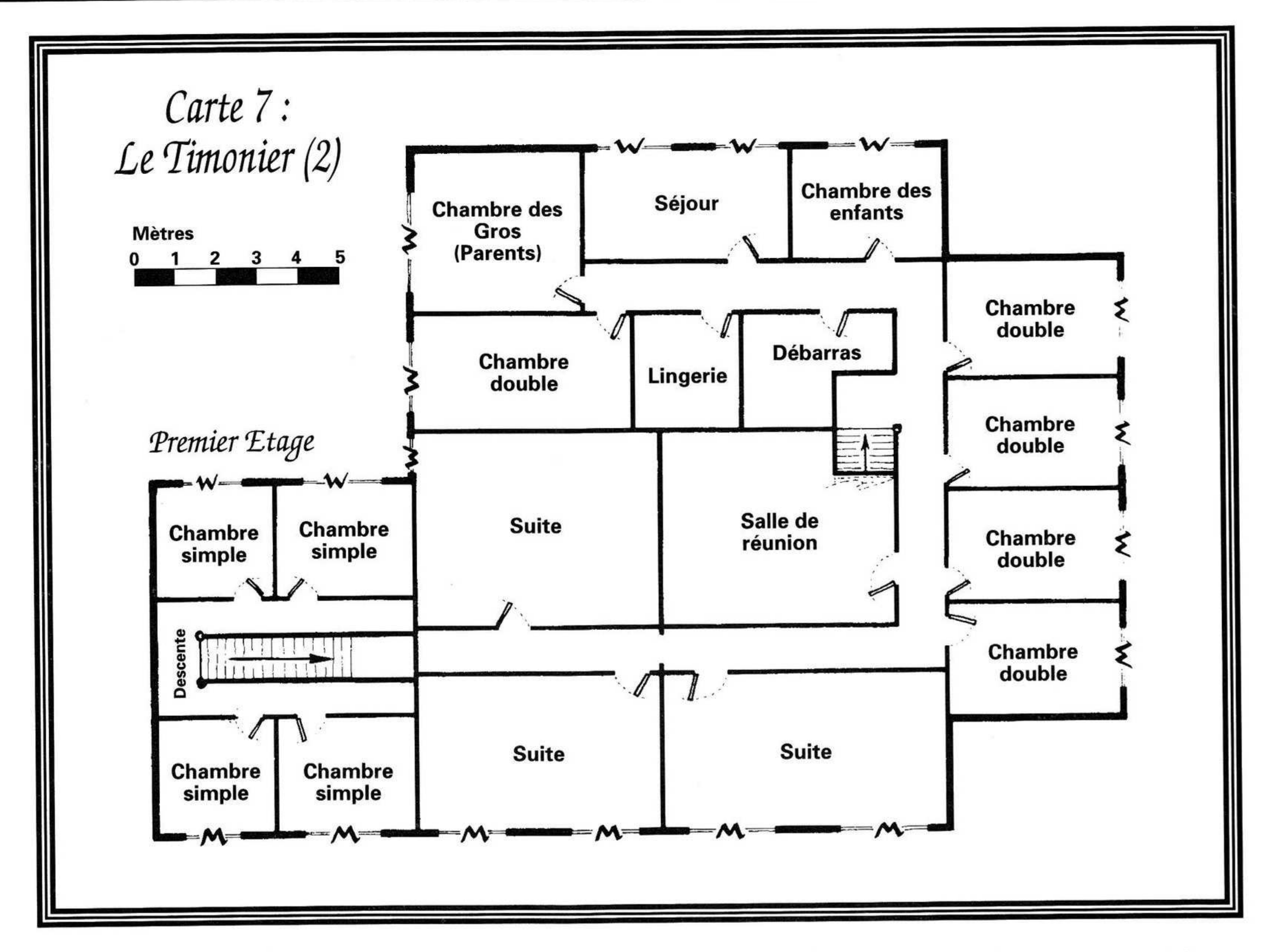
Le Timonier compte 8 chambres simples (17/-) et 10 chambres doubles (14/-), petit déjeuner compris dans les deux cas. Il est également possible de déjeuner (7/6) et de dîner (10/-). Trois vastes "suites" accueillent aisément quatre personnes (ou, le plus souvent, un riche marchand, son valet et son garde du corps) ; elles coûtent 30/- la nuit, petit déjeuner compris. De plus, les groupes de commerçants profitent de temps en temps de la grande salle de réunion.

Le Timonier est généralement fréquenté par les marchands, alors que l'Aigle Noir attire plus les faveurs des villageois et des travailleurs de passage (qui échangent le gîte contre du travail). Ce léger clivage n'est pas aussi amical qu'il pourrait l'être. Ralf Gross a récemment commandé des tonneaux de bière Bugman à la brasserie de Wusterburg, au grand regret d'Andreas Saufer, le brasseur local. Bien que Gross vende également la production locale, sa clientèle adopte progressivement la bière Bugman, ce qui rend Saufer malheureux.



Carte 6 : l'Aigle Noir
Mètres
0 1 2 3 4 5
Cellier
(en pointillés sur le plan du rez-de-chaussée)
Chambre de Johann
Chambres
Chambre d'Annika
Cuisine
Salon
Arrière salle
Bar principal
Dortoir
Toilettes


Façade
Carte 7 :
Le Timonier (1)
Chenil
Salon privé
Réserve
Vers le cellier
Chambre de Thomas
Cuisine
Chambre de Mamie
Chambre double
Chambre double
Chambre double
Chambre double
Chambre double
Bar principal
Montée
Chambre simple
Chambre simple
Montée
Chambre simple
Chambre simple
Toilettes
Arrière-salle
Mètres
0 1 2 3 4 5
Rez-de-chaussée



4. Brasserie Saufer

Andreas Saufer et sa femme Berta brassent une bière qu'ils vendent bien au niveau local et en quantité plus modeste à des marchands de Mortensholm. La récente importation des produits Bugman leur est source d'inquiétude. Leur profonde cave garde sa fraîcheur toute l'année, leur permettant de compléter leurs revenus en stockant vins et fromages pour le compte des commerçants et des fermiers des environs.

Ce couple heureux connaît quelques problèmes avec son fils Emmerich. Celui-ci passe beaucoup de temps en compagnie de Hans Artblant, qui a la réputation d'être un "mauvais bougre". Hans a appris au jeune garçon certains de ses talents de voleur et l'a même incité à aller trancher un ou deux cordons de bourse sur des marchands et des marins tiléens. Les Saufer ne sont pas au courant, mais ils s'inquiètent malgré tout de voir leur fils avec Hans.

5. Ecurie et Forge

L'écurie de Viktor Schmidt accueille les chevaux et mules des voyageurs s'arrêtant à Kreutzhofen ; elle peut en outre abriter un ou deux véhicules si nécessaire. Viktor, également l'homme à tout faire du village, est capable de ferrer un cheval, réaliser ou réparer un harnais ou même fabriquer des outils simples. Il a deux frères — les jumeaux Jakob et Nikolaus ; le premier vit et travaille avec lui.

Viktor s'est rendu à Miragliano l'année précédente pour régler la succession d'un lointain parent. Cette affaire s'est avérée compliquée et l'a retenu quelque temps. Pendant son séjour, il a rencontré et épousé Carmen, une superbe Tiléenne dont il est éperdument amoureux.

Avec son éducation et son sens des affaires, Carmen a une influence bénéfique aussi bien sur son travail que sur sa vie personnelle ; de plus, la plupart des hommes du village sont d'accord pour reconnaître que Kreutzhofen ne peut que profiter de sa présence.

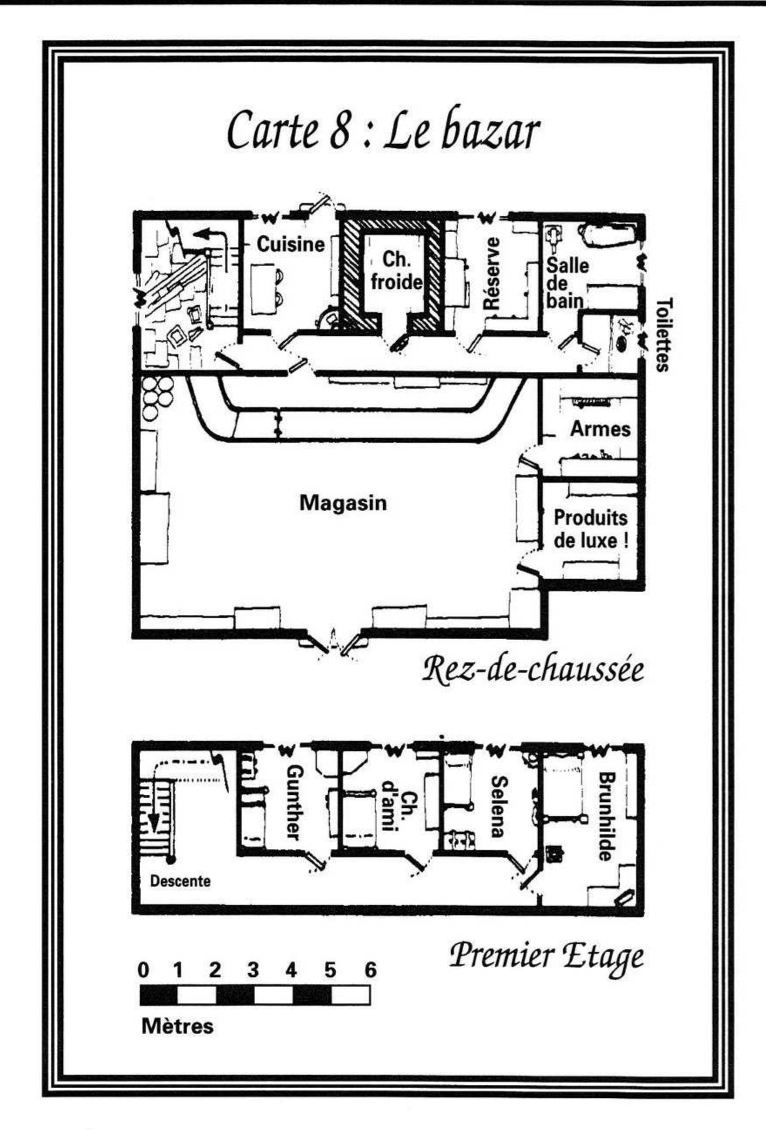
6. Bazar (Carte 8)

Le bazar du village est dirigé par les sœurs Brunhilde et Selena Diesedorff depuis que leur cousin Helmut a été contraint de se retirer pour cause de maladie en 2507. Il est mort l'année suivante.

Les deux sœurs ont quitté Nuln pour commencer une nouvelle vie ; Brunhilde gère le commerce de manière équilibrée et a ainsi réussi à en maintenir la bonne marche. N'habitant Kreutzhofen "que depuis" huit ans, elles sont encore considérées comme des étrangères par les villageois les plus âgés, mais, dans l'ensemble, elles ont été bien acceptées et jouent maintenant un rôle important dans la vie locale.

La gamme des produits disponibles chez elles est étonnamment vaste : ajoutez 20% aux chances d'obtenir n'importe quel objet spécifique. Les articles spécialisés, armes, armures et composants de sorts, n'y sont pas vendus ; le stock comprend toutefois une petite sélection de dagues, de frondes et de bâtons.

Brunhilde a été mariée, mais son époux l'a abandonnée pour une danseuse de Cathay ; il lui a fallu élever seule son fils Gunther. Cette expérience l'a rendue amère et parfois caustique, et tout le village sait qu'elle est dure en affaires. Gunther, qui l'aide encore à tenir la boutique, passe à l'insu de sa mère une grande partie de son temps libre à fréquenter les sindicalistas. Il est impressionné par l'exubérance et l'entrain des Tiléens et se prend volontiers pour un apprenti racketteur au



service de quelque organisation tiléenne anonyme — un fantasme qui peut lui attirer de graves ennuis.

Selena est une personne calme et détachée, studieuse par nature — totalement différente de sa sœur. Jakob Schmidt lui fait actuellement la cour — Brunhilde l'ignore, mais ferait certainement de leur vie un enfer si elle venait à l'apprendre.

7. Moulin

Le père de Kastor Kroeber, Kastor l'Ancien, décédé en 2506 au cours d'une épidémie, lui a légué ce moulin qu'il a bien du mal à faire tourner : à la suite d'un accident dans son enfance, il est handicapé par un pied estropié. Il est soutenu par sa femme Helena, la cousine des Schmidt ; ces derniers n'hésitent pas à venir mettre la main à la pâte lorsque Kastor ne s'en sort pas seul.

Il semble cependant que ce dernier livre un combat désespéré. Avec sa blessure — qui provoque des crises d'arthrite insupportables par temps froid et humide — les affaires peu florissantes et l'absence d'enfant, c'est devenu un homme mélancolique qui paraît bien plus que son âge.

8. Boulangerie

Les villageois fabriquaient eux-mêmes leur pain jusqu'à l'arrivée d'Armand Painlevé en 2511. Il a acheté une bâtisse restée vide depuis la dernière attaque gobeline et y a établi un commerce particulièrement dynamique, fréquenté autant par les villageois que les voyageurs.

Armand prépare toutes sortes de pâtisseries pour le restaurant tiléen et les deux auberges et du pain de seigle complet (qu'il *déteste*) pour les acheteurs de Mortensholm. Ses concitoyens apprécient cet homme vif et enjoué, ainsi que sa charmante épouse Dominique ; les vieilles femmes du village tapotent souvent les têtes de leurs jumeaux, Alain et Jean-Paul, car ce sont des enfants bien élevés (bien que ceux-ci se passeraient volontiers de ce geste de sympathie).

Armand a une liaison secrète avec la beauté du village, Britt Stoltenberg ; si les frères de cette dernière l'apprenaient, ils n'hésiteraient sans doute pas à lui faire un mauvais parti.

9. Bâtiment de la Garde et Prison (Carte 9)

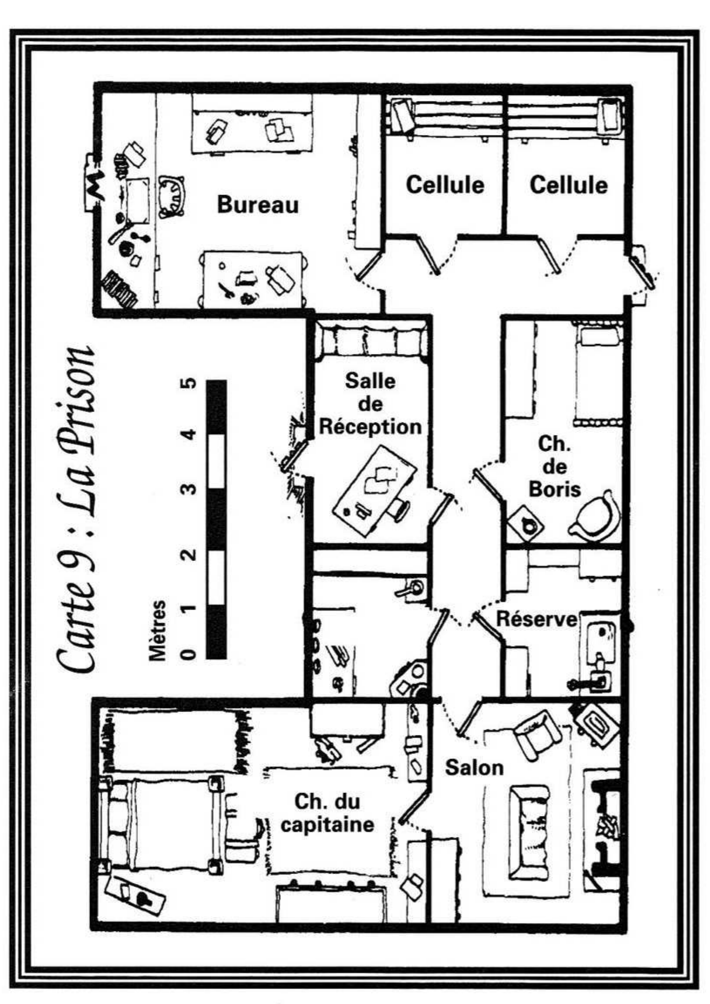
La garde du village est chargée de faire respecter l'ordre public. Le bâtiment dispose de deux cellules : les responsables de délits importants y sont enfermés en attendant que soit organisé leur transfert à Nuln ou Wusterburg où ils seront jugés.

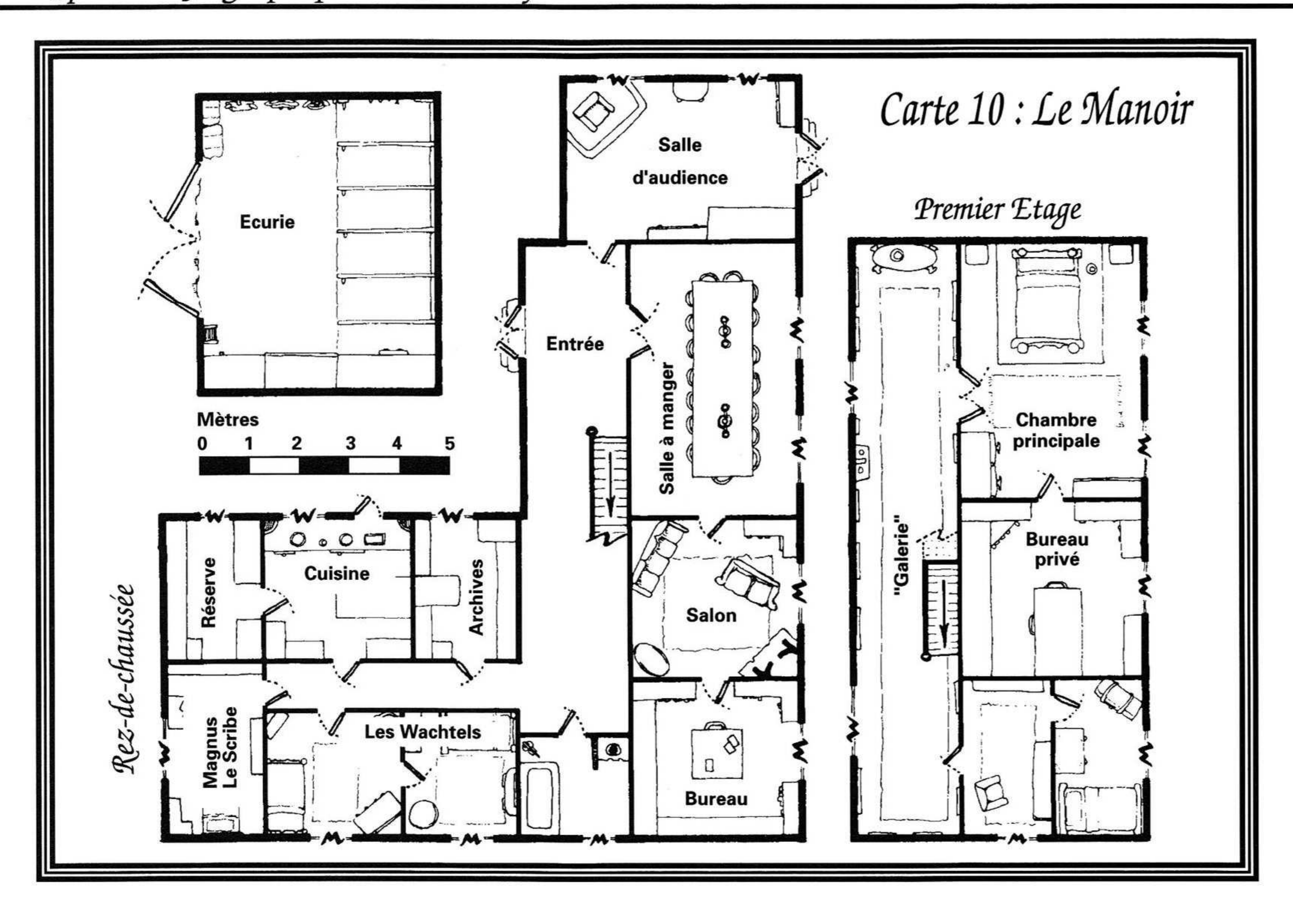
Le capitaine de la garde Hugo Becker y occupe une chambre, de même que Boris Gross — lorsqu'il ne va pas travailler à l'auberge du Timonier. Le troisième garde, Kaspar Erdheim, vit avec sa mère Gretchen, la charpentière de marine, et ne remplit ses fonctions que lorsqu'on le lui demande.

Ce petit groupe est capable de régler les problèmes quotidiens de Kreutzhofen ; cela dépasse rarement les cas de fugues d'enfants ou d'ivresse nocturne. En cas d'ennuis civils graves, Hugo est habilité à nommer des gardes suppléants pour faire face à la nécessité.

10. Le Manoir (Carte 10)

Cette imposante construction n'est pas le manoir officiel — ce sont les ruines de la demeure des Reichenbach qui ont droit à cette appellation — mais elle est ainsi généralement désignée, entre autres parce que les villageois veulent tout oublier des Reichenbach. Elle est occupée par le Dorfrichter, le magistrat nommé par le comte du Wissenland





Les Propriétés de Josef Gierig

Le Moulin : Pour l'acquérir Kastor Kroeber a été contraint d'emprunter auprès de Gierig, avec une garantie représentant 25% de son bien. S'il ne parvient pas à rembourser l'argent dans l'année (ses chances sont faibles), l'usurier possédera 25% du moulin.

La Boulangerie : La propriété abandonnée après un raid de Gobelins est revenue aux Pfeifraucher, à qui Gierig l'a rachetée. Armand lui loue la maison ; une clause du contrat donne cependant à Gierig le droit d'expulser les Bretonniens à tout moment, sans aucun préavis.

La Colonie d'Artistes : Achetée à la famille Lindenthal, elle est maintenant louée à court terme. Bien qu'Asterellion bénéficie d'un bail d'un an, une clause permet à Gierig de l'expulser à tout moment, sans aucun préavis.

Le Manoir : Acheté par Gierig lorsqu'il s'est installé à Kreutzhofen en 2506.

Les Quais : La situation des quais est un peu compliquée. Techniquement, ils appartiennent à la famille Pfeifraucher et sont loués au charpentier de marine du village pour une somme insignifiante — ce titre est accordé par le Dorfrichter. Gierig a cependant acheté tous les bâtiments adjacents (dont la maison de Gretchen), de sorte qu'il contrôle maintenant les droits de passage des accès aux quais. Pour l'instant, il n'a pas encore utilisé le pouvoir que cela lui donne.

Le Restaurant : Gierig en possède 50% et s'est associé avec Sangiovesi ; les deux hommes se détestent et le Tiléen roule Gierig.

La Maison Drall : Achetée à Helmut Drall, un joueur malchanceux décédé accidentellement peu après. La veuve Drall et Petra font de leur mieux pour payer le loyer demandé, et leur fierté leur interdit de faire connaître leur situation à leur voisinage. Pour que Petra ne repousse plus ses avances peu appréciées, Gierig menace de les chasser.

La Maison Kruppel : Achetée après l'épidémie et louée au vieil homme, qui touche une bonne retraite militaire.

pour superviser l'administration de la bourgade. Sigismund Klippel est un des plus importants personnages de Kreutzhofen ; le capitaine de la garde et le chef de la milice sont responsables envers lui et il est également chargé de la levée des impôts.

Sigismund Klippel, en homme cultivé, consacre ses longues heures de temps libre à lire et à écrire aux nombreux érudits qu'il connaît dans L'Empire, en Tilée et en Bretonnie. Il s'intéresse aux articles exotiques ou inhabituels qui arrivent dans le village et possède une collection d'antiquités et de curiosités remarquable bien qu'assez hétéroclite. Il passe beaucoup de temps à empêcher Leni Wachtel, épouse de Bruno et femme de ménage, de les dépoussiérer.

Dans le bourg, Klippel est presque toujours accompagné de Bruno Wachtel, son garde du corps. Les gens évitent généralement les disputes avec cet individu grand et bien bâti ; l'association de cette force brute et du charme du Dorfrichter fait que le village est géré tout en douceur ! Klippel peut évidemment faire appel à la garde et, en cas d'urgence, il a toute autorité pour appeler les hommes valides sous les drapeaux et sous son commandement.

Klippel emploie un jeune scribe, Magnus Dunn qui s'occupe de toute la paperasserie qu'impliquent l'administration du village, la collecte des impôts, etc. Cet être mélancolique lit des ouvrages philosophiques particulièrement déprimants. Il a récemment rendu visite à la colonie d'artistes et se vautre depuis dans les profondeurs d'un amour désespéré pour Mimi Abelard. Son état est d'autant plus désespéré qu'il n'a partagé avec personne ce grand secret.

11. Milice

Ce bâtiment abrite le pompeux et ridicule capitaine Bruno Trottel et son adjudant Hals Rother. Ce dernier est le frère de Berta Saufer, la femme du brasseur. Trotter a été affecté à ce poste pour une durée indéterminée après avoir quitté un autre trou perdu, Immelburg, situé à l'est de Kreutzhofen. Le bon capitaine commence à comprendre que quelqu'un, quelque part dans la maison Pfeifraucher, fait obstacle à sa carrière. Avec son destrier et ses deux chevaux de selle qui attendent patiemment dans l'écurie de Viktor Schmidt, il réalise que ses perspectives de gloire et d'honneur sont fort réduites. Ne sachant que faire d'autre, il s'est réfugié dans la dignité de sa charge et, jour après jour, devient plus pompeux.

La garnison de Kreutzhofen a été récemment réduite pour deux raisons : l'installation de troupes à Mortensholm et la grande guerre civile qui a précédé l'accession au trône de l'Empereur Heinrich Ier en 2514, soit l'année précédente. Il ne reste plus désormais que Trottel et son adjudant. Les lettres coléreuses demandant des renforts n'ont jamais eu de réponses ; le capitaine avait prévu de se rendre en personne à Nuln pour protester mais, réalisant que cela réduirait de moitié la milice locale, il s'est trouvé face à un dilemme : le village pourrait-il se passer de lui le temps qu'il fasse le voyage ? La plupart des habitants, en leur for intérieur, y répondraient certainement d'un oui franc et massif.

12. La Colonie d'Artistes

Cette grande demeure est restée inoccupée après la mort des Lindenthal (les parents de Ludo, le notaire) lors de l'épidémie de 2506. Ludo a vendu la propriété à Josef Gierig, qui l'a rénovée et la loue depuis. Les occupants actuels, un groupe des plus étranges, disposent d'un bail d'un an déjà à moitié consommé. Ils sont source de scandales au village et font partie des principaux sujets de conversation des commères.

La maison est louée à un Elfe des Bois de Loren, Asterellion Aiguail. Cet acteur et poète de renom en Bretonnie a connu un grand succès avec sa compagnie itinérante *Les Acteurs Sylvains*. Lassé de jouer la comédie, il a décidé de prendre une année sabbatique afin de "se reposer, récupérer et raviver la flamme artistique".

Les visiteurs sont toujours bien accueillis à la Maison Aiguail, comme Asterellion a surnommé avec humour son foyer provisoire. C'est pour vous une excellente occasion d'inventer des artistes en tout genre qui vont et viennent à un rythme effréné. Deux d'entre eux se sont cependant installés d'une manière quasi définitive : Mimi Abelard, une petite sculptrice, est généralement accrochée aux basques d'Asterellion, soulignant ainsi leur grande disparité de taille. Un important bloc de marbre tiléen lui est récemment parvenu, et depuis, le bruit de son ciseau déterminé retentit aux heures matinales.

Jean-Marie Artaud, un jeune auteur débutant, est là depuis peu pour écrire le Grand Roman Bretonnien. Il essaye parfois de discuter avec les gens du cru au Timonier les soirs d'Angestag. C'est un jeune homme intense et particulièrement sensible, incompris de tous (il le prétend) et apprécié de peu. Le dernier élément permanent de la maisonnée est la véhémente gouvernante tiléenne d'Asterellion, Maria Gambaccini. Ces deux personnes, aussi théâtrales que pittoresques, s'entendent très bien ; Maria tente même de materner l'Elfe, bien que ce dernier résiste artistiquement tout en feignant de la laisser faire. Maria n'a guère de contacts avec les autres villageois tiléens, tout en se montrant très polie avec eux. De leur côté, ils évoquent un mari abandonné à Remas et la traitent avec une réserve polie inhabituelle chez ce peuple.

Asterellion n'est pas aussi indolent et inoffensif qu'il veut bien le laisser paraître. Cet agent envoyé par les clans de Loren est en fait chargé de surveiller les importations illégales d'œuvres d'art et de produits elfiques depuis la Bretonnie. Les bandits humains infestent de plus en plus leur forêt, certains n'hésitant pas à en tuer les habitants pour simplement s'emparer de leurs bijoux et autres objets de valeur, qu'ils vendent à des marchands bretonniens sans scrupules ; ceux-ci les emportent ensuite loin de la Loren. Asterellion prépare un rapport sur le sujet ; il tuera cependant sans hésitation mais discrètement toute personne qu'il surprendra à pratiquer ce commerce, à condition que cela ne l'oblige pas à révéler sa couverture.

13. Le Château (Carte 11)

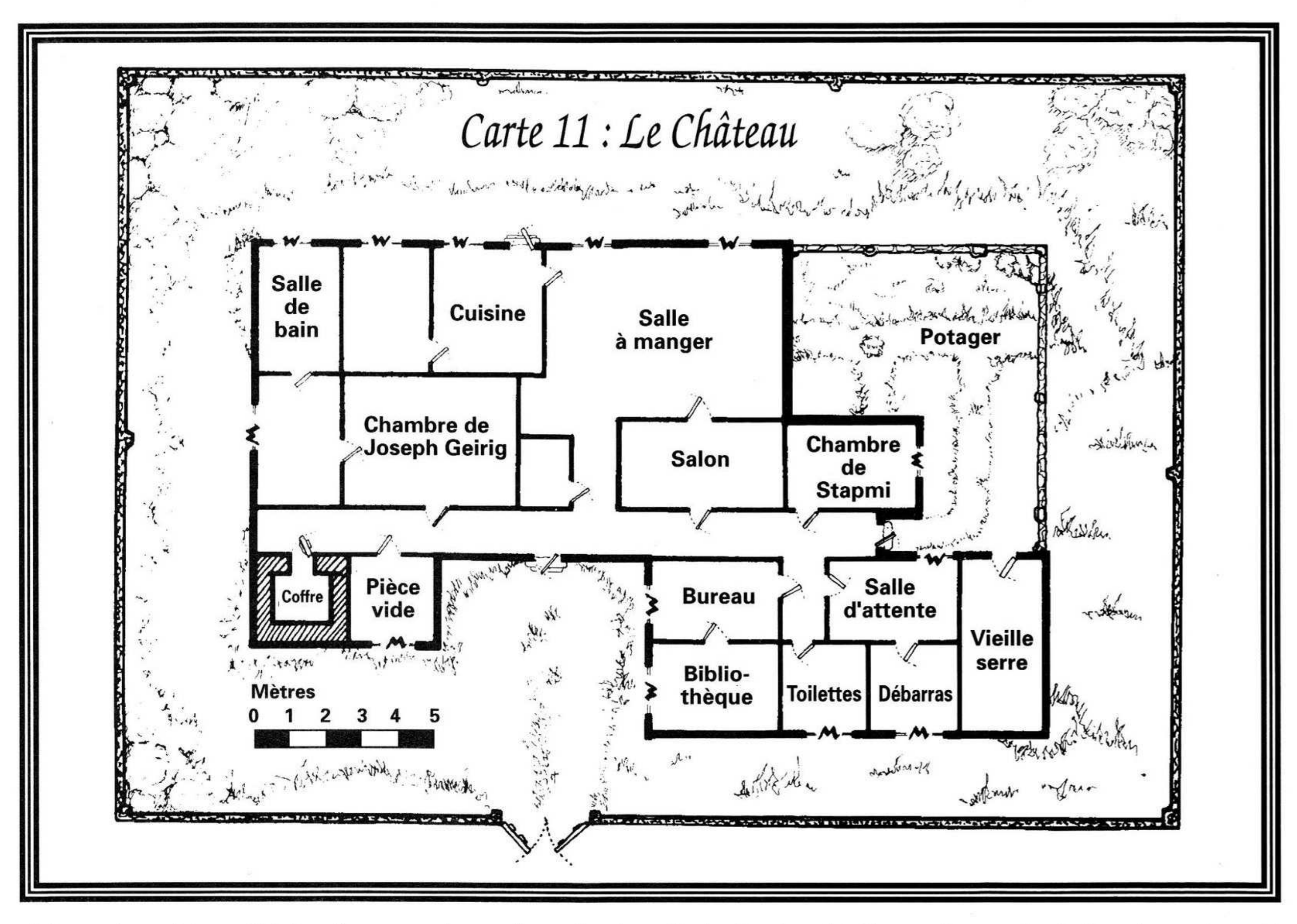
De cette demeure émane une impression de richesse et de prospérité qui contraste avec la plupart des maisons de Kreutzhofen. Il n'est pas étonnant qu'il en soit ainsi car c'est là que vit Josef Gierig, un individu aussi craint que détesté, en compagnie de son odieux garde du corps nain, Stapmi Thundergut.

Originaire de Talabheim, Gierig est un marchand qui a des intérêts dans l'ensemble de L'Empire ainsi que dans d'autres parties du Vieux Monde. Il s'intéresse à tout ce qui peut lui rapporter, quoique, jusqu'à présent, il n'ait jamais été impliqué dans rien d'illégal. C'est un avare, un profiteur dépourvu de principes et une rosse de la pire espèce. Un coffre-fort à triple verrou, soigneusement dissimulé dans une alcôve de sa cave, renferme la cassette où est rangé son cher argent.

Gierig est un des principaux propriétaires du village. En visitant Kreutzhofen à sa première livraison de marchandises, il en a réalisé le grand potentiel. L'épidémie de 2506 lui a été une bénédiction, car il a pu acquérir un grand nombre de propriétés à des prix dérisoires. Il a ensuite accru son emprise grâce à des prêts financiers à certains villageois, garantis par leurs maisons — sa maîtrise des clauses en caractères minuscules lui a donné une solide option sur beaucoup de biens. Au début, quelques personnes ont tenté de porter plainte, mais aucun acte illégal n'ayant été commis, le Dorfrichter n'a rien pu entreprendre pour faire annuler les contrats.

14. La "Charpentière" de Marine

Gretchen Erdheim a repris le titre et les privilèges de charpentier de marine du village lorsque son mari Axel s'est noyé en 2509. Femme opiniâtre et robuste, elle est particulièrement compétente ; sa joie de vivre et son entrain font qu'elle est appréciée par tout le monde. Les bateaux sont bien accueillis à pratiquement toute heure du jour ou de la nuit et le thé est généralement vite prêt, le temps que Gretchen



obtienne du capitaine qu'il lui confie pour quelques pièces d'or de réparations courantes. L'année précédente, elle a construit la barge *Bella Viaggiotore* pour un marchand tiléen, ce qui l'a sérieusement enrichie : elle possède environ 500 CO enfermées dans un coffre métallique, caché sous les planches de son atelier.

Kaspar, le fils de Gretchen, vit encore avec sa mère ; il espère obtenir les faveurs de Petra Drall, mais il s'interroge sur les raisons de ses refus. Sa participation au travail de sa mère lui permet d'apprendre certaines de ses compétences ; il fait également partie de la garde. Il s'entend bien avec le capitaine Becker et est apprécié par tout le village car c'est un jeune homme sympathique et honnête. Il souffre malheureusement d'une faiblesse — au printemps et en été, il est sujet aux rhumes des foins. De Sigmarzeit à Vorgeheim, il y a 25% de chances par jour pour qu'il en ait une crise (35% s'il en a eu une la veille). En Nachgeheim et en Erntezeit, la probabilité tombe à 15% (25% les lendemains de crise). Pendant ses crises, Kaspar subit les pénalités suivantes : -10 en **CC**, **CT**, **I** et **Dex**.

15. Les Quais (Carte 12)

Les péniches en route pour la Rivière des Echos ou pour la Sol y font habituellement une halte d'un jour ou deux — plus si le capitaine attend un acheteur ou un vendeur de Bretonnie, Mortensholm ou d'ailleurs. La nuit, les équipages restent souvent à bord pour protéger les embarcations contre les voleurs et Thomas Schutz l'éclusier fait régulièrement une ronde sur la berge, de même que parfois la garde — dans tous les cas, les ennuis sont rares. A tout moment, de 0 à 5 (1D6-1) péniches peuvent y être amarrées.

16. Il Taverna Tauro Rosso (Carte 13)

Malgré son impressionnant nom tiléen, les villageois originaires de L'Empire ou de Bretonnie appellent l'auberge/restaurant tiléen de Benito Sangiovesi le Taureau Rouge, d'après l'enseigne qui pend à l'extérieur — un morceau de bois découpé en forme de tête de bovidé et peint en rouge. Le taureau rouge est le symbole du clan Cornuti, qui n'est pas seulement *une*, mais *la* famille de Miragliano ; les marchands tiléens et les sindicalistas de passage considèrent cette impertinence comme une plaisanterie des plus fines.

Benito vit sur place, avec son épouse bretonnienne Eléonore et son jeune frère Guido. L'auberge compte également cinq chambres simples à 15/- la nuit, et quatre chambres doubles à 12/6 la nuit par personne, dans les deux cas petit déjeuner compris. Les déjeuners et dîners coûtent de 7/- (deux plats à base de pâtes et un verre de *frizzante*) à 5 CO ou plus pour un banquet tiléen traditionnel pour un minimum de huit convives, avec plats et boissons à profusion, le festin durant généralement de cinq à six heures (au moins).

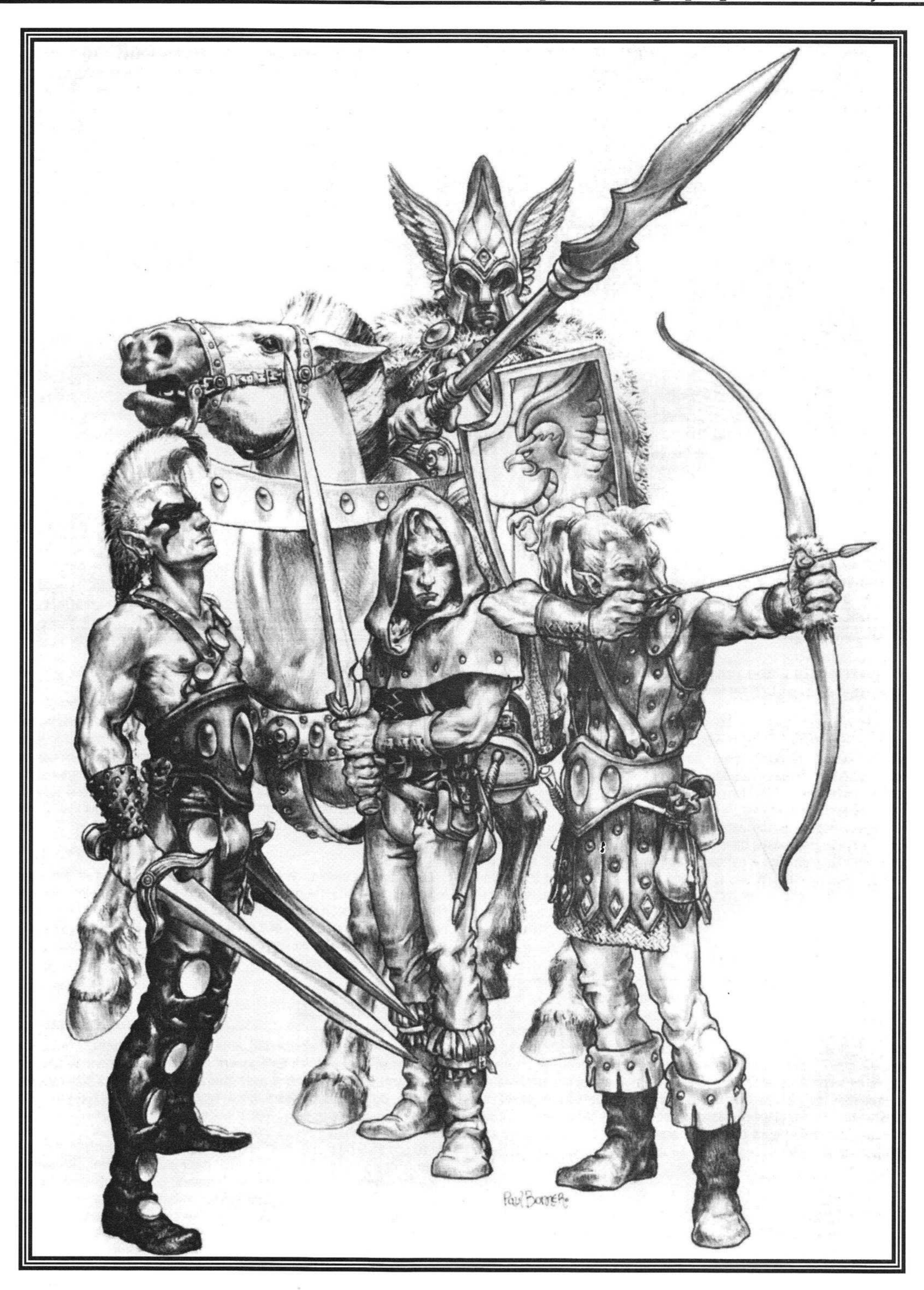
Voici quelques plats typiquement tiléens, et leur prix, que les PJ trouveront sur la carte du Taureau Rouge, s'ils prennent la peine de l'examiner :

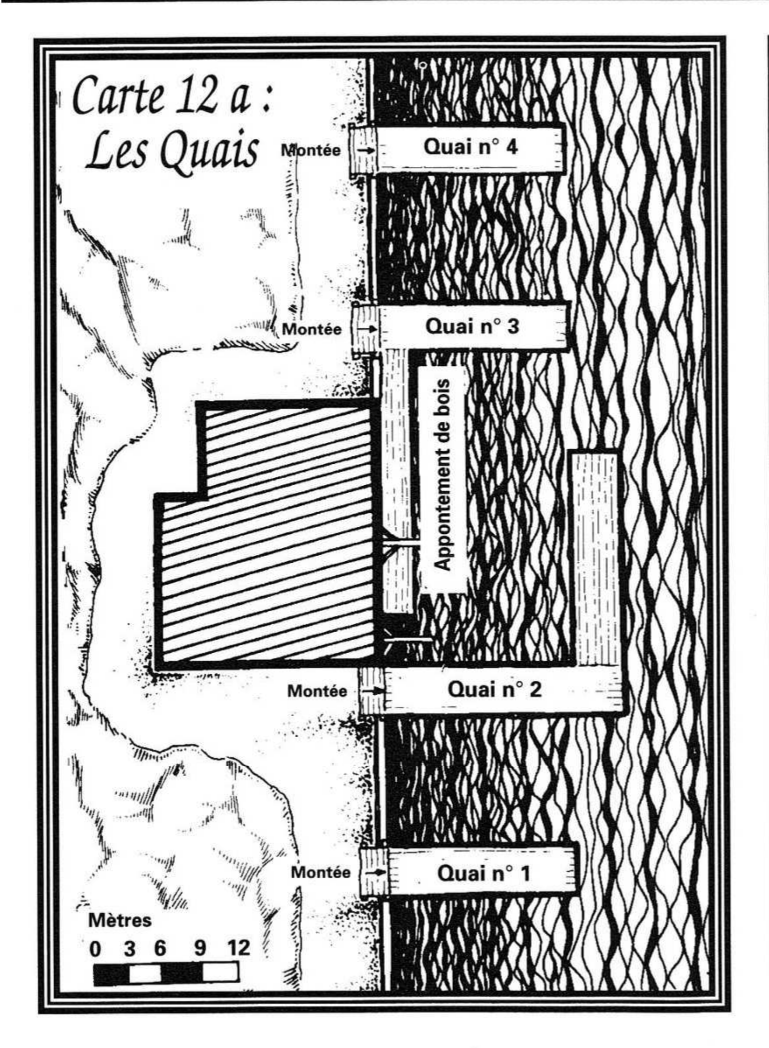
Coniglio Selvaggio Alla Cacciatore : lapin doré à l'huile et cuit avec des légumes, des herbes et du vin. Pas mauvais. Populaire localement car bon marché. 8/-.

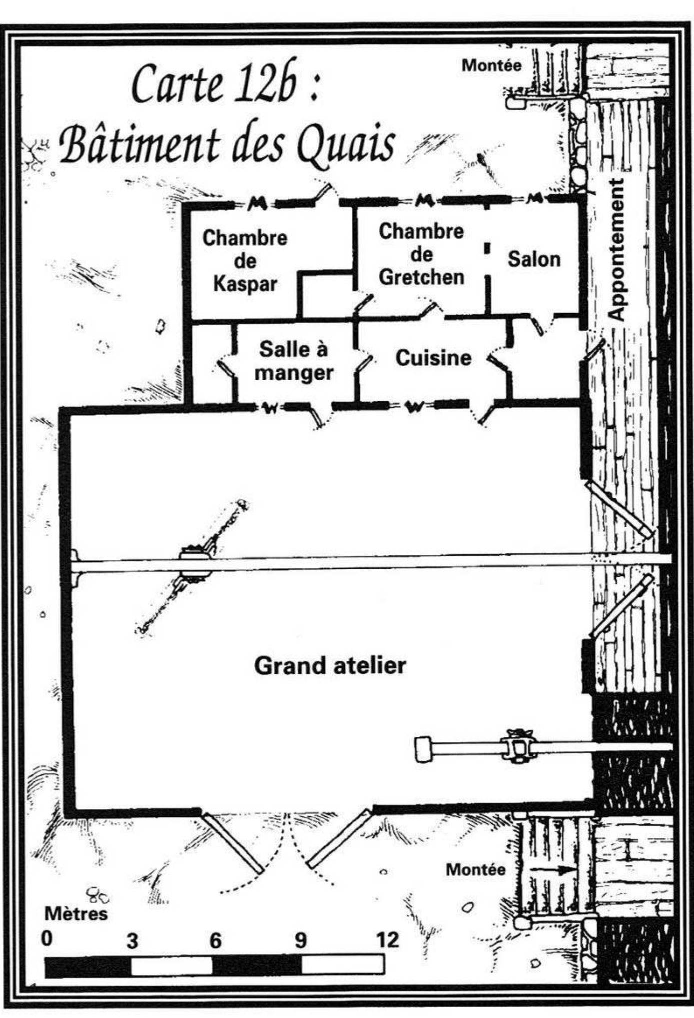
Anguille del Lago Monticchio : anguilles de rivière frites et marinées dans du vin avec de l'huile d'olive et des oignons. Bon si vous aimez les anguilles de rivière. 10/-.

Soffioncini alla Genovese : savoureuses boulettes servies avec des aubergines ou d'autres légumes, des pâtes et du fromage fondu. Rassasiant. 11/-.

Pidocchi alla Miraglianese Tartufate : moules de rivière servies avec des œufs, des truffes, de l'ail et du persil, le tout accompagné d'une sauce abondante. Très abondante. Apprécié des Tiléens de passage. 22/6.


Paul Bonner





Capretto allo spiedo : chèvre rôtie à la broche, accompagnée de légumes et d'épices. Bon par temps froid. 18/-.

Bolliti misti : Mélange de viandes bouillies avec une sauce aux œufs et aux herbes. Il vaut mieux ne pas s'informer de l'origine des viandes. Benito reconnaît servir parfois du cheval, mais des rumeurs locales parlent d'autres ingrédients moins appétissants. Les gens du coin s'abstiennent. 7/-.

Il Tauro Rosso est un restaurant heureux et animé qui tourne bien. Les six sindicalistas cités dans le chapitre *Profils* ne s'y trouvent pas en permanence, bien sûr ; il est cependant fort probable qu'ils soient présents à tout moment. D'autres Tiléens arrivent, séjournent là, vendent leurs marchandises et en récupèrent d'autres qu'ils rapportent chez eux.

17. La Veuve Drall

Une bronchite chronique et des rhumatismes ont rendu la veuve Drall infirme ; sa charmante fille Petra assume seule les charges familiales en faisant des ménages ; parfois, le patron du Tauro Rosso l'emploie également comme serveuse. La maison est visiblement plus pauvre que les autres, bien que méticuleusement tenue. Aucun villageois ne sait qu'elle appartient à Josef Gierig ; ce dernier n'hésite pas à menacer les occupantes d'expulsion pour tenter d'imposer ses attentions à Petra. Elle a pu résister jusqu'à présent tout en continuant d'entretenir la demeure de ce vil personnage ; elle ne peut se permettre de perdre cet argent. Sa situation est de jour en jour plus désespérée.

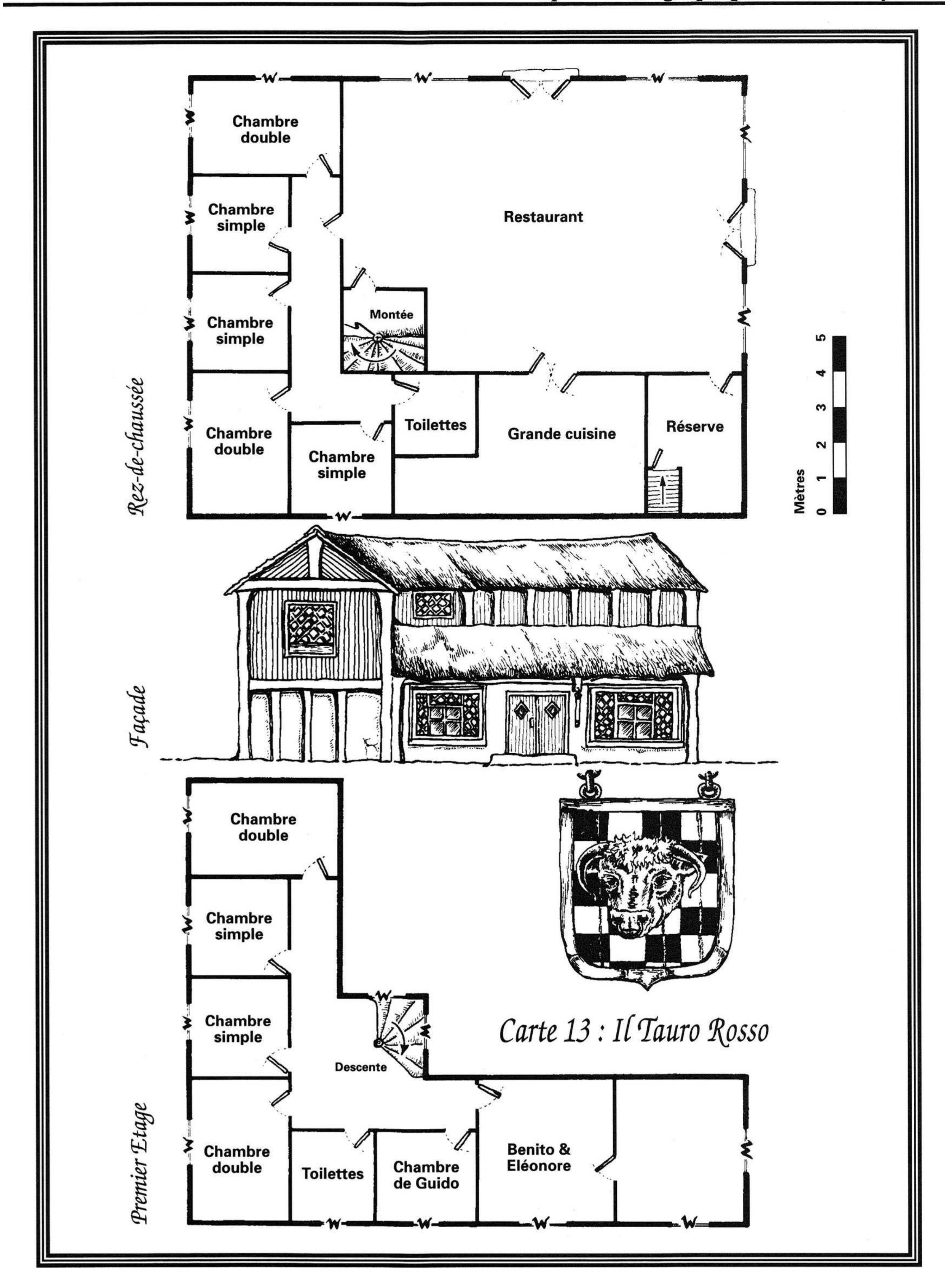
18. Le Notaire

Ludovicus Lindenthal, habituellement appelé Ludo, vit avec son chat Luigi (cadeau d'un chalandier dont la chatte a eu une portée *en route*). Ludo est employé par le Dorfrichter pour garantir que les contrats et autres tractations sont conclus dans les règles, avec les témoins nécessaires ; ce sont des preuves vitales en cas de différends, comme Josef Gierig ne le sait que trop bien. Ludo rend quotidiennement visite au Dorfrichter pour lui faire part des affaires du jour et reste souvent pour le dîner. Homme de lettres, il s'intéresse au monde du savoir mais n'a que trop conscience de son manque d'éducation conventionnelle. Le Dorfrichter, flatté par l'amitié de Ludo, apprécie les discussions portant sur l'histoire, la connaissance et autres sujets similaires, partagées avec ce jeune homme particulièrement attentif.

Ludo est également, dans une certaine mesure, un galant ayant un léger penchant pour les personnes plus âgées. Il est très attiré par Gretchen Erdheim dont il respecte le travail et apprécie le côté terre à terre et sérieux. Pour l'instant — et c'est inhabituel chez lui — il n'a pas encore osé l'inviter à dîner au Tauro Rosso, où se déroulent habituellement ses premiers rendez-vous.

19. Le Bateleur

Siggy Katz, un manouvrier, améliore son ordinaire grâce aux quelques sous et pistoles qu'il obtient en jouant de la mandoline ou en distrayant ses concitoyens avec des blagues éculées pendant les périodes de congés ou les soirs d'Angestag. Il a naturellement bon caractère, son sourire est ravageur et ses manières agréables. Il a malheureusement hérité de sa famille des tendances à la dépression et, de temps en temps, son moral est bien bas. Bien qu'il soit sensible aux charmantes jeunes femmes, son vrai désir est cependant de voyager jusqu'aux terres lointaines dont il a entendu parler — Cathay, Albion, Arabie. L'Estalie lui suffirait même pour commencer ! Le village pourrait bien le voir disparaître avant peu ; Josef Gierig, qui attend son heure, a chargé Stapmi, son aide odieux, de le tenir au courant et lorsque Siggy semblera prêt à partir, Gierig essayera d'acheter sa maison à vil prix.



Carte 13 : Il Tauro Rosso


Paul Bonner

20. L'Homme à Tout Faire

C'est ici qu'habitent Nikolaus Schmidt et sa fille Etelka, la prunelle de ses yeux. Nikolaus commence à peine à se remettre de la perte de sa femme Gretchen, décédée l'année précédente. Frère de Viktor et jumeau de Jakob, c'est grâce au soutien de ces derniers — et au fait que Carmen a pris Etelka sous son aile — qu'il n'a pas sombré dans la plus profonde des dépressions. Nikolaus fait ce qu'il peut quand il le peut — cette maxime s'applique autant à son travail qu'à ses relations avec les autres villageois. Il est connu pour son bon cœur, étant toujours prêt à rendre service à un ami dans le besoin. Il essaye de faire des économies pour assurer l'avenir de sa fille : il cache 55 CO sous les planches de son séjour.

21. Le Voleur

Hans Artblant travaille comme manouvrier à la ferme de Theodosius von Eisenstadt ; le soir, il arrondit également ses fins de mois en piochant dans les poches des ivrognes et des Tiléens (*particulièrement* des Tiléens). N'étant pas un grand technicien, il a déjà effectué deux séjours dans la prison pour des vols mineurs. Les gens du coin connaissent son petit "penchant" ; ils avertiront les étrangers, ou peut-être pas, selon l'impression que ces derniers auront produite.

22. Le Retraité

Cette propriété appartenant à Josef Gierig est louée à Eckhard Kruppel, scribe à la retraite venu de Nuln. Ses longues années passées au service de la famille Krieglitz-Untermensch ont été récompensées d'une pension généreuse lui permettant de payer le loyer et les appointements de sa délicieuse infirmière Juliane.

Ce vieil avare hargneux ne quitte pas son fauteuil roulant et grogne sans cesse à propos de l'effondrement moral de la société actuelle, particulièrement chez les jeunes (pour lui, quiconque à moins de cinquante ans). C'est un fidèle serviteur de Sigmar et il recommandera la plus stricte observance religieuse à tous ceux qui voudront bien l'écouter. Il n'est lucide que 25% du temps et est autrement plongé dans un état de sénilité (la réussite d'un Test de **Soc** avec un modificateur de -30 peut l'en faire sortir pour 1D6 minutes).

Kruppel peut se révéler un PNJ des plus utiles car il est encore capable de former des Lettrés — s'il le veut bien, évidemment. Les personnages concernés subiront de longs sermons décousus alors qu'ils attendront — des semaines durant — un entraînement utile. De plus, ils ne devront *jamais* laisser paraître le moindre signe de désaccord avec les opinions intolérantes, réactionnaires et bigotes de Kruppel.

Tout ceci offre un grand contraste avec le caractère aimable de Juliane. Elle estime que son patient, vu son âge, a le droit d'être un peu difficile — ne sachant pas que le vieil homme, pendant un temps huissier en chef, a mis à la rue et condamné à mourir de faim bien des personnes âgées. Juliane, aussi séduisante que bienveillante, est très appréciée à Kreutzhofen.

23. Le Démoniste

Rudolf Furst loue cette propriété à Josef Gierig. Il a payé un an de loyer d'avance en indiquant qu'il écrit un ouvrage sur la théologie et ne souhaite pas être dérangé. Comme il a apporté avec lui d'amples réserves de matériel d'écriture et une belle collection de livres, son histoire paraît plausible. La vérité est bien différente.

Furst, autrefois élève d'un fameux sorcier d'Altdorf, poussé par une curiosité morbide, s'est tourné vers le démonisme. Comme tant d'autres avant lui, il s'est surestimé et a évoqué un Démon de Slaanesh qu'il n'a pu commander ni contrôler correctement. Ce Démon l'a informé d'un ton moqueur qu'il pourrait désormais apparaître devant lui à tout moment pour le tuer, mais qu'il avait pour l'instant des choses plus intéressantes à réaliser.

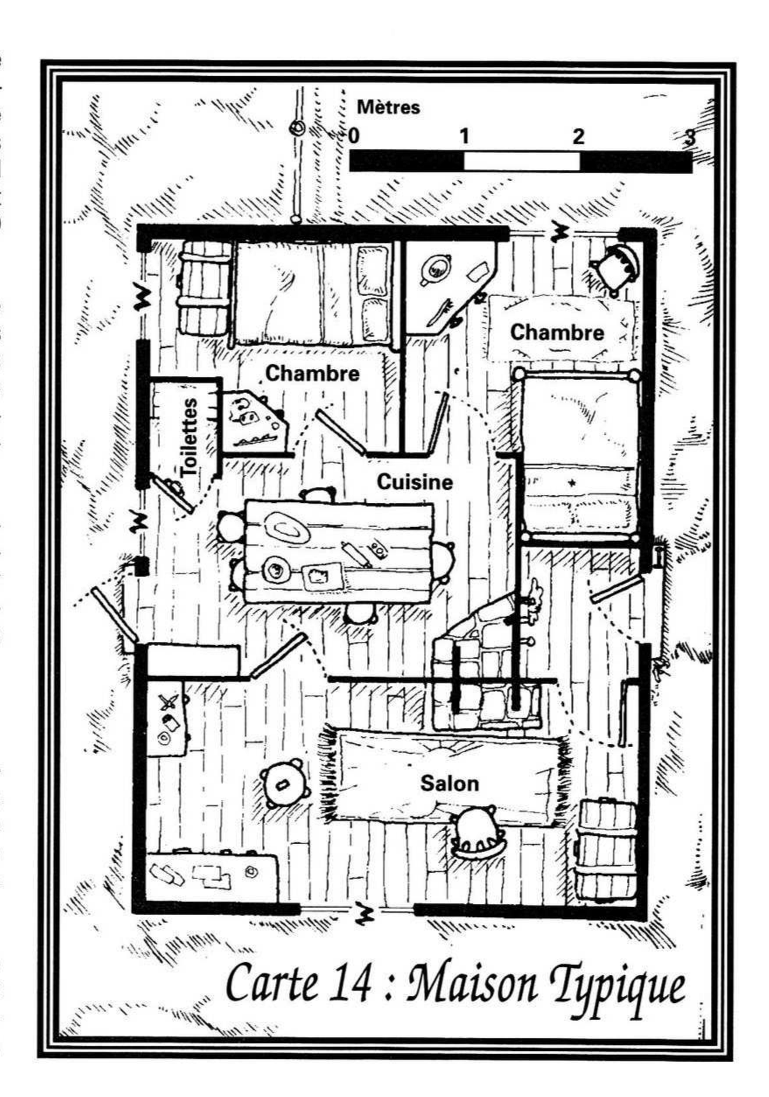
Ceci remonte maintenant à neuf mois. Furst a commis l'erreur de croire qu'il pourrait s'enfuir et se cacher — la peur a affecté son jugement. Le démoniste apeuré, installé à Kreutzhofen depuis deux mois, est déjà qualifié de reclus. Ses rideaux sont tirés en permanence, d'étranges bruits retentissent dans sa maison. Les villageois se demandent ce qu'il faut en penser, mais puisque Furst reste à l'écart, ils ne tiennent pas trop à l'avoir parmi eux. L'enchanteur imprudent s'est frénétiquement plongé dans un grand nombre d'ouvrages anciens où il cherche désespérément un moyen d'échapper à son destin.

24. Les Stoltenberg

Cette maison est la propriété des Stoltenberg, une famille établie à Kreutzhofen depuis au moins deux siècles et demi. Elle est actuellement occupée par Wilhelm, Erich et leur sœur Britt. Les deux frères, des êtres simples et directs, sont manouvriers, boivent le week-end et laissent à leur petite sœur le soin de tenir la maison, cuisiner et laver leurs vêtements. Britt, de son côté, a une liaison avec Armand Painlevé — ses frères seraient loin d'être heureux de l'apprendre.

25. Gretchen Klatsch la Commère

L'épidémie de 2506 a emporté le mari et les enfants de Gretchen Klatsch. Seule survivante de la famille, elle a noué des amitiés qui lui ont apporté une certaine consolation et meublent ses dernières années. Elle passe son temps à papoter avec Frau Mangel et la vieille mamie



Carte 14 : Maison Typique



Gross ; toutes trois semblent passer leur temps à prendre le thé chez l'une ou l'autre, quand ce n'est pas un petit schnaps en début de soirée. Gretchen, une fidèle de Sigmar, a beaucoup à dire sur le déclin de la morale chez les jeunes. Sur ce point, elle est en parfait accord avec Eckhard Kruppel, mais ils ne peuvent se supporter — aucun des deux n'acceptera de laisser l'autre placer un mot. Un livre caché sous son matelas indique qu'elle a déposé une forte somme dans un établissement bancaire de Nuln et elle a rangé ses espèces (117 CO, 81 pistoles et 105 sous) au fond d'un pot à herbes opaque, dans un placard de son salon.

26. Gudrun Mangel la Commère

L'époux de Gudrun Mangel est mort voici deux ans, ses enfants, maintenant adultes, ont fondé leurs propres foyers et elle est restée seule comme son amie Gretchen Klatsch. Un de ses fils est un érudit de l'université de Nuln, l'autre un marchand de Talabheim. Aucun n'écrit souvent, ce dont elle se plaint longuement auprès de quiconque veut bien l'écouter. C'est la plus malveillante des commères du village.

27. Le Mémorial

Cette statue de bronze de près de 3 mètres de haut représente le comte Reinwald Pfeifraucher (2301-2387) tenant un parchemin devant lui dans une posture théâtrale. Une plaque de bronze incrustée dans le piédestal de granit porte une inscription, rendue presque illisible par le vert-de-gris et les fientes d'oiseaux accumulés : *« En commémoration du Comte Reinwald Pfeifraucher qui a visité Kreutzhofen et a permis le renfort de ses défenses. »* Un examen soigneux permettra de remarquer, gravés superficiellement, les mots : *« et l'augmentation des impôts et du reste. »*

28. Le Pont Pivotant

Cette magnifique machinerie est l'œuvre d'engingneurs nains engagés par le Dorfrichter en 2509. Grâce à un système complexe d'engrenages et de poulies, l'ensemble du pont pivote sur un angle de 90°. Les bateaux payent 3 pistoles par mètre pour passer, les attelages un sou la patte pour franchir le pont ; le mécanisme est entretenu par Thomas Schutz, également responsable de l'éclairage nocturne destiné à éviter les collisions accidentelles. La nuit, le pont est habituellement "fermé" — peu de péniches circulent dans l'obscurité.

29. Les Entrepôts

Ce petit groupe de bâtiments est rendu très sûr par ses portes renforcées (**R** 6, **D** 12) et ses fenêtres hautes et étroites (10 cm de large). Thomas Schutz y effectue des patrouilles nocturnes avec ses chiens de garde ; s'il prévoit des ennuis avec des étrangers, il demandera des renforts.

30. Le Cimetière

Le vieux fossoyeur, August Gruber, est mort l'année précédente et y est enterré. Le fossoyeur actuel, Boris Hippler, vit à Weilerberg. Il vient à chaque enterrement et une fois par semaine pour l'entretien. Il vend assez volontiers des cadavres au Doktor Entesang pour ses expériences, quand il pense pouvoir agir en toute discrétion.

31. Le Taudis

Cet abri délabré, presque en dehors du village, accueille Udo Dreckspatz. L'endroit est presque aussi attirant que son occupant. Enfoui dans

la terre, à trente centimètres de profondeur, se trouve un pot qui contient 200 pistoles — le pécule d'Udo pour ses vieux jours.

Weilerberg (Carte 4)

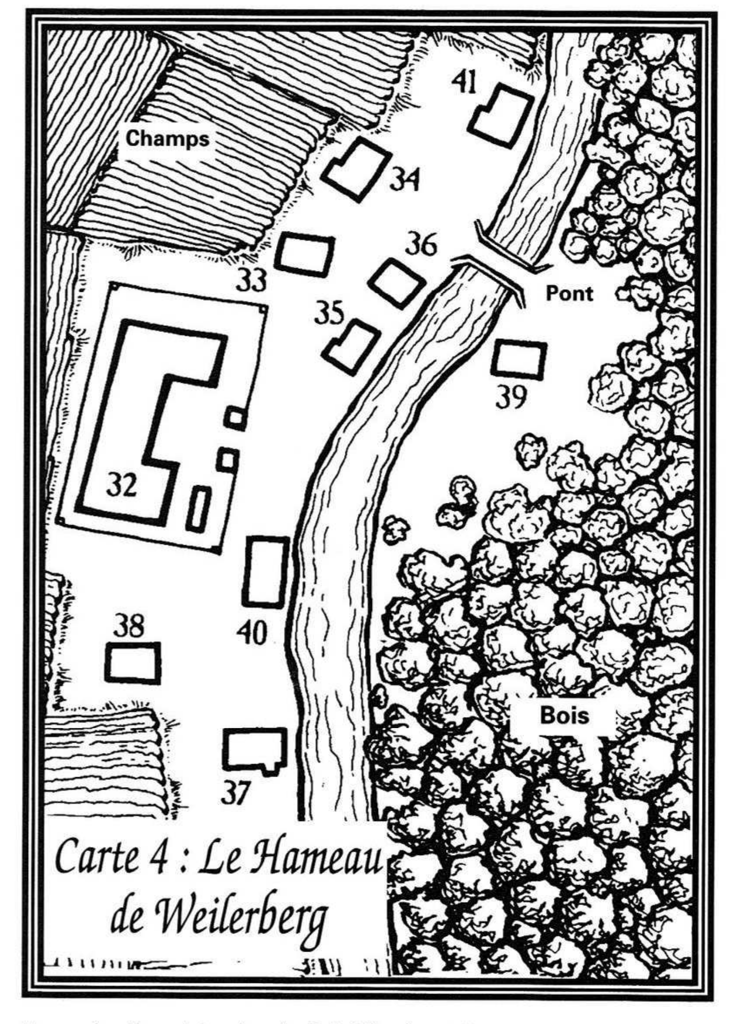
A quelque trois kilomètres de Kreutzhofen, sur un affluent de la Sol, entre le Domaine Weilerberg et les Bois Wundt, se dresse le hameau de Weilerberg, que domine une immense ferme connue par tous comme "la maison du comte".

32. La Maison du Comte

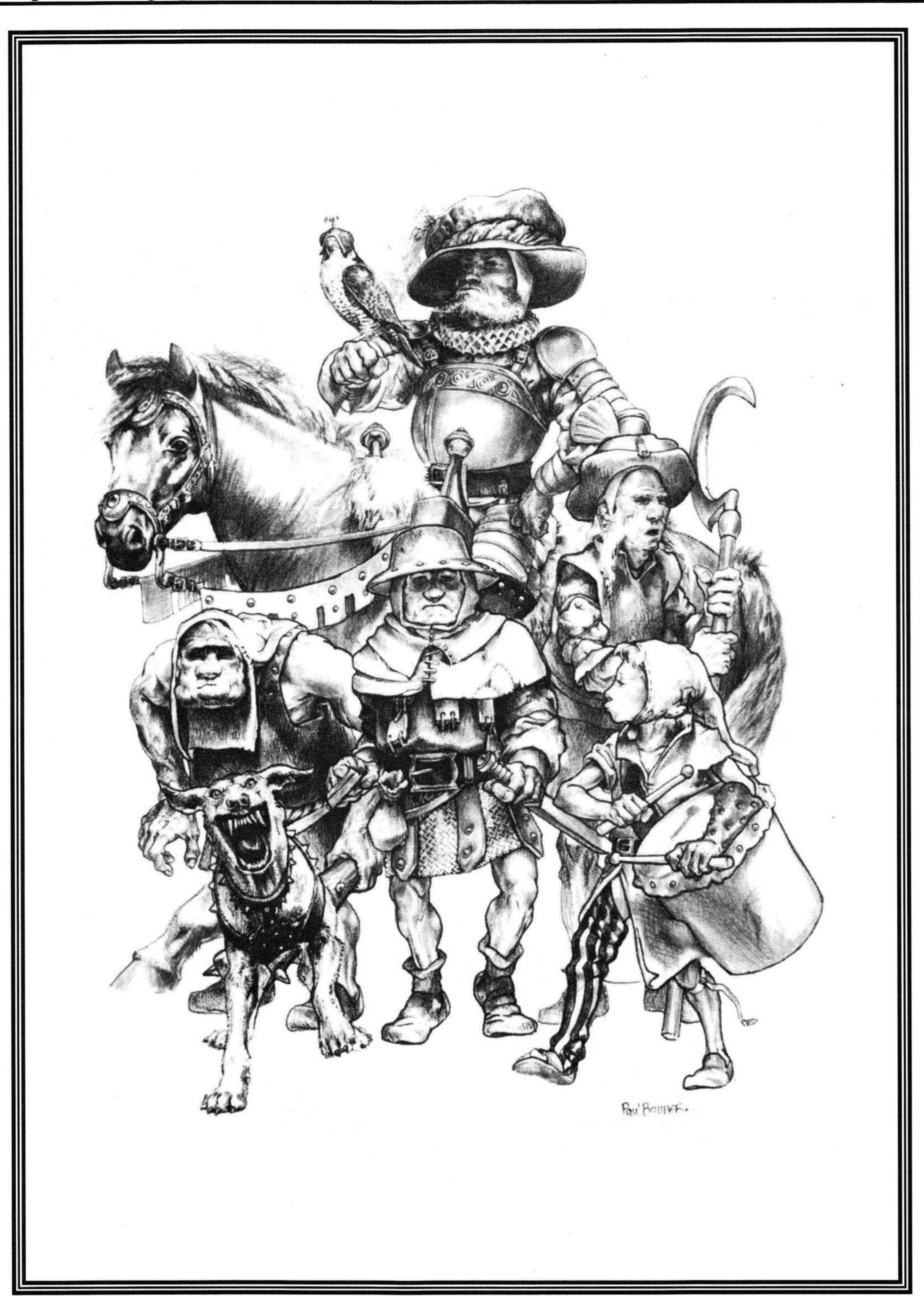
Cette gigantesque bâtisse tentaculaire abrite le "comte" Theodosius von Eisenstadt. Rien ne l'autorise à porter officiellement ce titre ; les villageois ont cependant pris l'habitude de l'appeler ainsi et il n'a rien fait pour les en empêcher.

Autrefois membre de la petite noblesse au service du vicomte de Quenelles, von Eisenstadt a beaucoup voyagé et servi de nombreux maîtres, aussi bien comme gentilhomme qu'officier. Une erreur d'écriture de la bureaucratie de Quenelles a fait de lui le bénéficiaire d'une pension très importante, mais à laquelle il n'avait pas droit. Il a acheté la maison des Wundt (en même temps que le Domaine et les Bois) lorsque le dernier de leurs fils est parti se livrer au commerce des épices en Tilée ; depuis cette époque, il joue intensément au seigneur de village. Il passe son temps à parcourir le hameau en faisant l'important, à *"chasser, tirer et pêcher"* sur ses terres ou à raser quiconque accepte d'écouter des récits fantaisistes et répétitifs sur sa carrière militaire.

Son personnel est composé de Kaspar Jenninger, remarquable fauconnier qui, en son for intérieur, déteste son rustre de maître ; Dieter Krankel, garde-chasse attentif et plein de ressource, a la lourde responsabilité de veiller au bon approvisionnement en gibier de la forêt, tout en empêchant les villageois de venir braconner. Il soupçonne Gotthard Heyer de s'introduire dans le Bois Wundt, où il a placé quelques pièges à hommes pour attraper les contrevenants.



Carte 4 : Le Hameau de Weilerberg



Hermione Piedlâcheur, gouvernante et cuisinière halfeling impressionnable et sujette aux évanouissements subits, complète ce petit groupe. Des manouvriers, dont des villageois présentés plus loin, travaillent également pour von Eisenstadt, surtout à l'époque des moissons.

33-37. Masures de Villageois

Les occupants de ces masures sont de simples manouvriers besognant dans les champs du Domaine Weilerberg pendant la plus grande partie de l'année ; leurs autres activités comprennent la pêche, la pose de pièges et la cueillette. Un contrat antique leur permet de ne payer qu'un loyer annuel d'une pistole en contrepartie de leur travail au domaine ; sur les petits lopins dont ils disposent, ils cultivent les produits qui leur sont nécessaires. Voici la liste des villageois (décrits plus précisément dans le chapitre *Profils*) :

Masure	**Occupants**
33	Stephan et Gretel Jäger, couple sans enfant, rustre et un peu benêt.
34	Leopold Doof, fermier célibataire, ami des Jäger mais assez réservé.
35	Kurt et Helena Lummel, le fils des Lummel de la maison voisine et la sœur de Siggy Katz de Kreutzhofen. Ce mariage stérile, conséquence de l'impétuosité de la jeunesse, a rendu Kurt amer et plein de regrets. Les époux se disputent pratiquement sans cesse. Leurs cris sont parfois soulignés d'un bruit de vaisselle cassée lorsque Helena lance des assiettes sur son mari.
36	Otto et Tielda Lummel, parents de Kurt. Amis de la plupart des villageois, à l'exception de leur fils et de leur belle-fille. Ils ne leur parlent presque jamais et sont attristés par ce mariage malheureux.
37	Les frères Buch, deux fermiers célibataires très amicaux et sociables. Ils ont tendance à trop boire à la fin de la semaine, mais ont le vin gai. Toute aventurière un tantinet présentable attirera certainement leur attention — en toute amitié, mais de manière persistante.

38. Le Fossoyeur

C'est ici qu'habite le sinistre Boris Hippler. Il gagne principalement sa vie en labourant les champs, mais également comme fossoyeur à Kreutzhofen, et complète ses revenus en vendant de temps à autre un cadavre au Doktor Entesang.

La population locale étant limitée, Boris a décidé de prendre les choses en main : il aide les étrangers à rentrer chez eux après leurs passages dans une des auberges de Kreutzhofen ; bizarrement, ils sont alors victimes de chutes accidentelles et se noient dans la rivière... Il a tué trois personnes au cours des quatre derniers mois : bien qu'il fasse attention à ne pas être remarqué, les gens sont alarmés par le nombre croissant d'accidents mortels dans leur communauté !

39. La Mercenaire

Dagmar Tausk, superbe créature qui paraît moins que ses trente ans, s'est récemment installée dans cette retraite bien pratique qui lui a été léguée par un cousin. C'est une mercenaire : pendant les guerres suivant l'assassinat de l'Empereur Karl-Franz Ier, elle a été employée par une secte sigmarite activiste et est responsable de la mort de plusieurs partisans importants de la faction ulricaine et amis du nouvel Empereur Heinrich Ier. Craignant que ses agissements soient découverts, elle s'est retirée à Weilerberg afin de se faire oublier quelque temps. Elle compte aller ensuite en Bretonnie à la recherche de nouveaux emplois, dans un avenir plus ou moins lointain. Etablir des projets n'est pas vraiment son point fort.

Dagmar est de loin le plus riche habitant de Weilerberg après le "comte" Theodosius ; quoiqu'elle ait tenu secret le montant de son avoir, tout le monde se rend compte qu'elle n'a pas besoin de travailler la terre. Pour se justifier, elle a inventé une histoire de rente héritée d'un oncle de Marienburg ; elle ne fréquente guère les autres, vit modestement et essaye de ne pas attirer l'attention. Malgré tout, elle s'ennuie et songe à partir chasser avec Gotthard Heyer, juste pour quitter le village pendant un moment.

40. Le Chasseur

Gotthard Heyer, chasseur et trappeur d'expérience, effectue de longs séjours dans la montagne à la recherche de fourrures. Sa grande connaissance des pièges et ses deux chiens de chasse, trapus mais puissants, en ont fait le ratier officieux de Kreutzhofen et Weilerberg. Ses campagnes de chasse l'emmènent dans les Montagnes Noires, en compagnie de caravanes de marchands se dirigeant vers la Passe des Crocs de l'Hiver. Quand cela lui est possible, il se fait engager comme garde ou éclaireur pour les premiers jours du trajet. Une fois dans les collines, il part de son côté, pose et vérifie ses pièges et poursuit le gibier, selon les opportunités. La quantité de peaux récupérées en une semaine lui permet, en principe, de vivre pendant deux mois après la vente. Pendant son dernier déplacement, il a abattu un Orque dont il a gardé l'épée, une arme étonnamment propre vu son dernier possesseur, et aux superbes incrustations. Il ignore qu'elle est magique.

41. Mère-Grand Eberhauer

Claudia Eberhauer, accompagnée de son chat noir Hetzer, est une figure connue de Weilerberg où elle inspire une certaine crainte. Cette vieille femme voûtée à l'apparence fragile, qui marmonne volontiers dans sa barbe, a un don certain pour réaliser des remèdes à base d'herbes. Si l'on en croit les rumeurs locales, c'est une sorcière, mais la plupart des villageois pensent que c'est pure superstition. Des gens dotés d'un tel bon sens ne sont pas étonnés de la voir parfois bavarder avec la Druidesse locale, car, après tout, la vieille femme s'y connaît en herbes.

Les rumeurs sont en fait exactes. Mère-Grand Eberhauer est une puissante Elémentaliste et sa petite-fille Janna une importante enchanteresse de Middenheim. Son chat n'est pas une créature ordinaire, mais un familier — le chapitre *Profils* vous donnera plus de détails.

Claudia apprécie beaucoup la jeune Druidesse sauvage, à laquelle elle apprend quelques-unes de ses compétences. Elle ne se sert de sa magie que lorsqu'un danger menace la communauté, comme au temps de l'attaque des Gobelins en 2509 ; même alors, elle tente de ne pas révéler ses pouvoirs. Cette femme renfermée évite les contacts avec les autres gens. Elle se rend fréquemment dans la Forêt Fantôme et jusqu'à la Mare des Lunes, où elle médite ou discute avec Wanda.

Autres Lieux

La *Carte 2* montre qu'il existe d'autres points d'intérêt autour de Kreutzhofen et de Weilerberg. Les notes suivantes sont complétées dans les diverses aventures présentées dans ce livre.

Domaine Weilerberg

Ces champs sont rattachés à la grande ferme de Weilerberg et appartiennent à Theodosius von Eisenstadt.

Ferme Muller

De cette importante ferme dépendent de nombreux champs entourant le village ; l'ensemble est la propriété d'Ulrich Muller, un vieux patriarche hargneux qui, à 73 ans, travaille toujours dur ; ses fils Georg et Stehmar sont là pour le seconder. Georg est marié depuis deux ans à

une jeune femme de Wusterburg et leur premier enfant, Holger, n'a que quelques mois. Même si Ulrich est encore en forme, il n'est plus capable d'endurer une longue journée de labeur et les deux frères ont chaque année besoin d'un peu plus d'aide extérieure.

Ferme Richthofen

Magnus Richthofen et sa jeune épouse Frida s'en sortent bien grâce aux navets et aux autres produits raffinés cultivés avec l'aide des ouvriers Wolmar et Ludwig Jäger, de la même famille que les Jäger de Weilerberg, qui logent sur place. Frida, qui se rend souvent à pied au village pour y faire des achats, est rarement dépourvue d'escorte au retour.

Manoir Reichenbach

Cette immense ruine abritait autrefois l'abominable famille Reichenbach. La façon dont celle-ci a été exterminée a déjà été racontée. Ce lieu joue un rôle important dans l'aventure *La Malédiction des Reichenbach* et c'est également là que le Doktor Entesang poursuit ses folles expériences.

Mare des Lunes

Elle est située à quelques kilomètres de Weilerberg, sur le cours d'eau qui serpente depuis la Forêt Fantôme. Les gens croient fermement que la Mare des Lunes est un lieu maudit ; la dernière fois que quelqu'un est parti avec l'intention de s'y rendre, il a été découvert le lendemain, horriblement mutilé (tué par Wanda la Druidesse et dévoré par un loup errant). Personne ne parlera de cet étang à des visiteurs.

La Mare des Lunes est un site sacré pour Wanda (voir *La Druidesse*), qui y a été amenée pour la première fois par la vieille Claudia Eberhauer. Elle y a parfois des visions annonçant les menaces imminentes qui planent sur la région. C'est pour elle l'équivalent d'une clairière sacrée où elle se livre à ses actes de vénération. Détestant y voir venir des intrus, elle fera tout son possible pour les détourner, les distraire, les défier ; elle n'hésitera pas à attaquer quiconque s'en approchera trop si elle est témoin de son arrivée.

Ceux qui ne sont pas de la Foi Antique n'ont pratiquement aucune chance de découvrir la Mare des Lunes ; les gens chaotiques ou loyaux ne la voient que lorsqu'ils marchent littéralement dedans et ceux d'un autre alignement l'aperçoivent quand ils s'en trouvent à moins de 8 m. Tout contact direct avec l'étang (tomber dedans, y boire, s'y baigner, etc.) sera immédiatement ressenti par Wanda qui viendra défier les importuns.

Bois Wundt

Dépendant du Domaine Weilerberg, cette terre forestière encore intacte sert de terrain de chasse à Theodosius von Eisenstadt. La végétation est très sauvage et dense.

Bois Communaux

Cette étroite bande forestière est la propriété des habitants de Weilerberg et de Kreutzhofen. Ils y ramassent glands, champignons sauvages et autres produits de la nature, y trouvent du bois pour leurs feux, y attrapent des lapins et des écureuils et y font paître chèvres et cochons. Le Dorfrichter a la charge du bon entretien du terrain.

Bois Sauvages

La région est bordée à l'ouest et au sud par de maigres forêts abandonnées. Ces bois sont en principe réservés au comte de Wissenland, les autres personnes devant se limiter aux droits de passage sur la route et la rivière. Cependant, dans la pratique, les villageois y vont et viennent comme bon leur chante. Certains s'y livrent à la cueillette et y font paître leurs animaux, mais la végétation est bien maigre.



Forêt Fantôme

Cette sombre forêt sinistre est bien plus dense que celles des environs. Les gens l'évitent et la disent hantée par les esprits de *« ceux comme des morts pas naturels »* et par d'autres créatures féroces. Ils adorent effrayer leurs enfants, ou même s'effrayer les uns les autres, avec des récits de rencontres surnaturelles qui s'y seraient produites. C'est là que Wanda la Druidesse passe la majeure partie de son temps.

Visiteurs et Vagabonds

La région de Kreutzhofen ne compte pas que des résidents. De nombreux personnages la traversent qui ne sont pas rattachés à une demeure particulière. En voici une rapide description — référez-vous au chapitre *Profils* pour plus d'informations.

Druidesse

Wanda Elschenbeck est un véritable mystère. Elle vit dans les bois sans aucun toit. Aussi jeune que sauvage, elle ne parle que le reikspiel, et de manière hésitante (il lui faut réussir un Test d'**Int** pour saisir des idées complexes ou abstraites communiquées au moyen du langage). Elle est sale, débraillée et totalement imprévisible.

La plupart des gens sont convaincus qu'elle a été élevée par des animaux sauvages ; certains parlent d'une louve, d'autres d'une ourse. Malgré leurs réserves à son encontre, de nombreux villageois sont contents d'avoir une Druidesse dans les environs.

Marchands et Commerçants

Les commerçants voyagent généralement par groupes de deux ou trois, accompagnés d'un garde du corps chargé de les protéger ainsi que leurs biens. Les marchands font de fréquentes visites à Kreutzhofen, et souvent en grand nombre. Leurs caravanes sont protégées par des mercenaires et accompagnées d'au moins un scribe, chargé de la paperasserie. Il est possible de rencontrer des marchands dans la rue, sur des marchés improvisés, dans les hôtelleries et sur les quais.

Capitaines Fluviaux et Chalandiers

Les équipages des bateaux sont à l'origine d'une grande partie de l'activité commerciale de Kreutzhofen. Ils sont engagés par les marchands et les commerçants pour un salaire fixe ou pour un pourcentage sur les bénéfices.

Sindicalistas

Ces marins tiléens font partie du *Sindica Mutuale di Nauti Fluviali*, une guilde puissante à laquelle appartiennent la plupart des marins du nord de la Tilée. Ils manœuvrent la majorité des péniches qui naviguent sur la Rivière des Echos.

La Loi et l'Ordre Public

En théorie, l'ordre public et la justice sont régis de manière très simple. Le Dorfrichter est désigné par des magistrats de Wusterburg au service de la famille Pfeifraucher. Il nomme le capitaine de la garde et ses deux hommes et veille à la cohésion de cette garde. Le dit capitaine est responsable du maintien de l'ordre et le Dorfrichter de l'audition des causes, de la levée des impôts et de l'administration générale. La théorie est assez simple — dans la pratique, il y a un problème.

Garde et Milice

La difficulté vient du capitaine de la milice Bruno Trottel. Trottel s'ennuie et se sent de plus en plus frustré. Il n'a pas de troupe à laquelle il puisse faire faire des manœuvres, pas de parade à présider, pas de trésorerie, pas de matériel et aucune possibilité de recruter sauf en cas d'urgence. Or il ne peut actuellement prétendre à la moindre nécessité.

Un de ses amis de Wusterburg a toutefois récemment découvert de vieux documents établissant les devoirs et privilèges attachés à la charge de capitaine de la milice de Kreutzhofen. Par exemple, il a le droit d'arrêter des gens et de les placer en détention sans aucun procès pour au plus une semaine s'il les soupçonne de sédition, espionnage ou autre activité menaçant la sécurité militaire du village. Cela lui a ouvert de nouveaux horizons ; l'animosité instinctive qui régnait entre lui et le Dorfrichter a mûri et s'est transformée en une inimitié à peine masquée.

En outre, aussi bien Trottel que le capitaine de la garde ont le droit, dans les temps difficiles, d'intégrer tous les villageois aptes à leurs forces respectives et, apparemment, la législation ne précise nulle part qui a la préséance. En secret, Trotter exulte à la pensée qu'il pourrait réduire à néant la garde en exerçant ce droit — il ne lui est pas venu à l'esprit que le Dorfrichter peut aisément le contrer par son droit à requérir l'assistance de la milice en cas de situation grave.

Avoir Affaire à la Loi

Des aventuriers coupables de délit mineur (délestage de poche, intrusion, ivresse, etc.) recevront un ferme avertissement les incitant à veiller à leur conduite si c'est la première fois. En cas de crime plus sérieux ou de récidive, ils seront amenés devant le Dorfrichter pour une audience formelle. Si le délit est grave (impliquant la violence ou une somme supérieure à 50 CO, par exemple), les accusés seront emmenés à Wusterburg, pour y être jugés, par le capitaine Trottel et Hals Rother, et par la garde si le Dorfrichter craint une tentative de libération. Les affaires peu importantes sont réglées sur place, quoique l'accusé ait le droit de demander à être jugé à Wusterburg ; ce n'est pas une bonne idée car le Dorfrichter est plutôt clément et les frais du voyage sont à la charge de l'accusé.

Espérons que les personnages ne s'amuseront pas à assassiner les gens dans leur lit ou à voler tout l'argent du village. Ils se rendront cependant suspects s'ils rôdent la nuit autour des quais ; ils risquent, s'ils sont accusés d'avoir des vues malveillantes ou un comportement suspect, d'être condamnés à une amende de 10/- à 5 CO et/ou au maximum 14 jours de prison. C'est le seul point sur lequel les villageois sont très, très stricts. Le commerce étant à la base de la prospérité de la communauté, il est très mal vu de traîner trop près des entrepôts.

Religion

Kreutzhofen ne compte aucun oratoire, temple ou prêtre formel, pour plusieurs raisons.

Tout d'abord, la région n'est pas vraiment menacée par les Hommes-bêtes errants, les gobelinoïdes et leurs semblables. La vraie foi tend à se dissiper avec le confort et la prospérité.

D'autre part, le village abritait un prêtre de Taal jusqu'en 2505. Après cette date, ils ne furent pas moins de six à mourir les uns à la suite des autres. Le vieux Hannes Treuwald s'éteignit après quarante ans de service. Son successeur fut tué par des bandits alors qu'il venait prendre son poste ; *son* successeur était dans le village depuis à peine une quinzaine de jours lorsqu'il fut pris dans un piège à hommes depuis

longtemps oublié alors qu'il traversait les bois pour se rendre à Weilerberg ; il succomba à un empoisonnement du sang un mois plus tard. Le suivant se noya dans sa baignoire à l'automne 2499 (assassiné par Berta Saufer avec qui il avait une liaison, mais les faits n'ont jamais été connus) et deux autres furent victimes à de courts intervalles de l'épidémie de 2506.

Le temple de Taal de Wusterburg hésita alors à envoyer davantage de prêtres dans ce piège apparemment mortel et ignora à partir de là les lettres du village. Ces missives se firent progressivement plus rares et depuis, la plupart des prêtres de Taal ont oublié l'existence de Kreutzhofen. Les rares qui s'en souviennent encore soupirèrent de soulagement lorsque le courrier s'interrompit...

Enfin, la plupart des gens sont des adeptes de la Foi Antique, comme dans bien des communautés rurales du Vieux Monde. Wanda, qui est là depuis deux ans, s'est progressivement rapprochée des villageois dont elle accepte parfois même des dons de nourriture. Comme elle est toujours très nerveuse et timide, ils ne l'ont jamais vue venir à moins de quelques mètres d'eux.

Les femmes les plus âgées (discrètement influencées par Claudia Eberhauer) se sont rendu compte que c'est une représentante de la Foi Antique ; l'hiver précédent, Wanda a déposé des herbes près de la brasserie Saufer à l'époque où Berta souffrait d'une grave infection pulmonaire. Ces plantes lui ont fait le plus grand bien et ont chassé les derniers doutes et inquiétudes concernant l'étrange fille sauvage. Nombre de gens espèrent qu'avant peu, Wanda sera assez habituée à eux pour participer aux cérémonies et faire office de prêtresse du village.

Activité Commerciale

Kreutzhofen vivant du commerce, les aventuriers voudront peut-être se livrer à quelques échanges à leur arrivée — en particulier s'ils viennent d'achever **MSR**. Les règles pour le commerce qui y sont données s'appliquent également dans cette région, avec deux modifications indiquées par la suite reflétant la situation unique du village.

Kreutzhofen fait partie des terres de la comtesse Etelka Pfeifraucher du Wissenland ; sa Population est de 56, sa Richesse de 4 est basée sur le commerce et l'agriculture. Son coefficient de commerce (achat/vente) est de 550/1. Sa garnison/milice est assimilée à 2b/3c.

Disponibilité

Kreutzhofen a le statut d'une petite ville pour la détermination de la disponibilité : il y a ainsi une base de 70% de chances pour qu'une marchandise soit disponible à tout moment.

Type de Cargaison

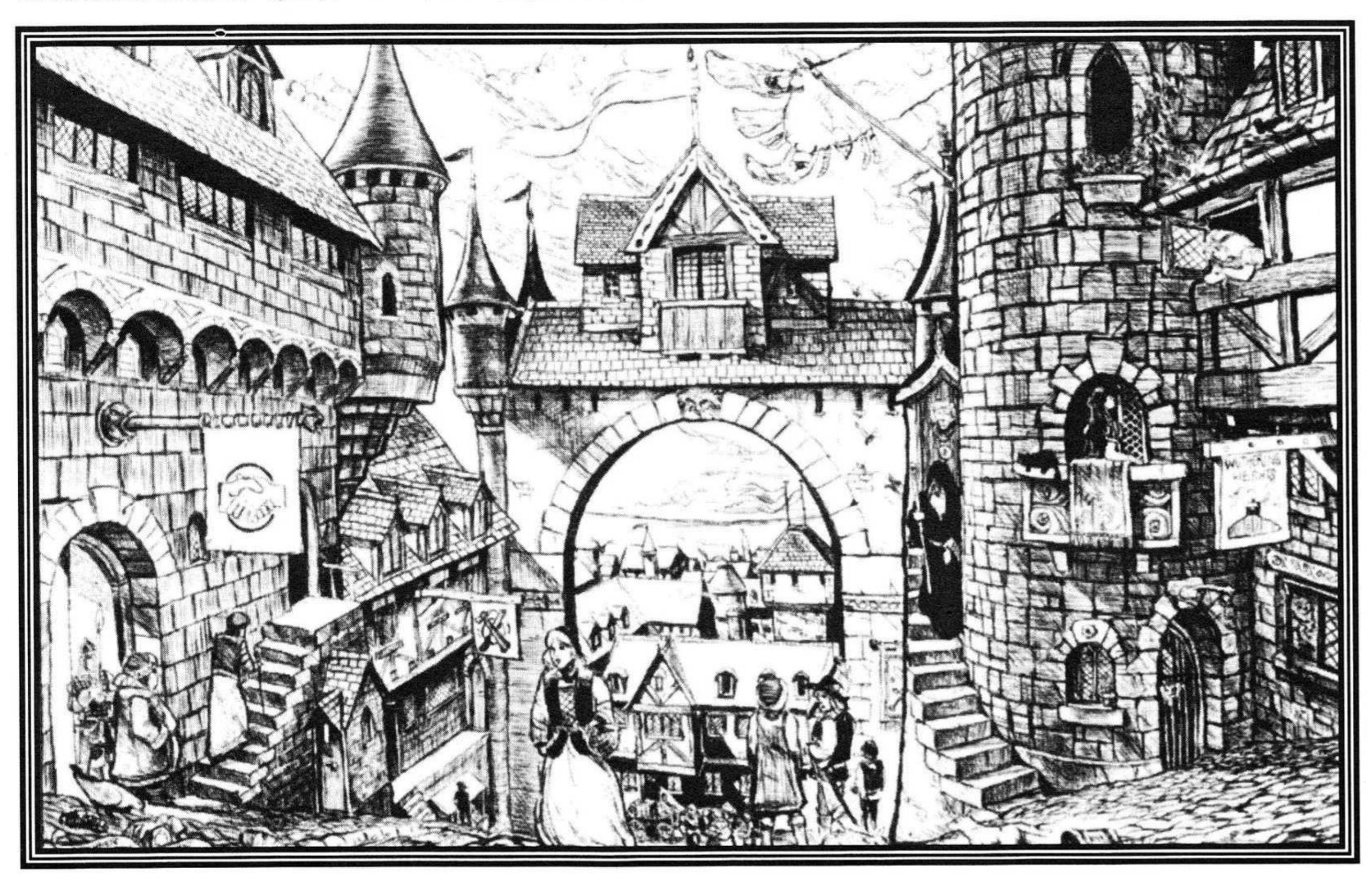
Utilisez la table de **Mort sur le Reik**, mais assimilez *Métal* à *Produits de Luxe*. Les *Minerais* sont à chances égales des minerais ou des métaux. Voici quelques précisions sur les différentes cargaisons possibles :

GRAIN : de toute nature, production du Domaine Weilerberg ou amené par la Sol depuis le nord.

MINERAI/MÉTAL : l'essentiel du minerai et des métaux qui passent par Kreutzhofen, en provenance des mines des Montagnes Grises et Noires, est destiné aux marchés de L'Empire — et plus rarement de Bretonnie.

On voit plus de métal précieux à Kreutzhofen que dans le reste du Reikland ; si un jet sur la sous-table des métaux de **MSR** indique du fer, recommencez le tirage. Si le deuxième résultat indique encore du fer, restez-en là.

PRODUITS DE LUXE : différents types de produits de luxe passent par Kreutzhofen. Reportez-vous à la table suivante pour plus de précisions :



1D100	PRODUITS	DE	MOD. DE VOL.	PRIX
01-15	Objets d'art/artisanaux	Bret.	0, 25	85
16-26	Œuvres d'art	Bret.	0, 1	150
27-34	Herbes	Bret.	0, 1	45
35-48	Mets fins	Tilée	0, 25	35
49-59	Cuirs travaillés	Tilée	0, 25	30
60-71	Agrumes	Tilée	0, 4	25
72-78	Epices	Tilée	0, 1	120
79-91	Fourrures	Pr. Fr.	0, 25	55
92-96	Epices	Pr. Fr.	0, 15	115
97-00	Soies, encens, etc.	Pr. Fr.	0, 1	125

BOIS : principalement transporté sur l'eau depuis L'Empire. 20% des bois qui passent par Kreutzhofen sont des bois durs de Loren importés de Bretonnie : ceux-là ont, par rapport aux bois normaux, un *modificateur de volume* réduit de moitié et un *prix* de base doublé.

VINS : proviennent de L'Empire, de Bretonnie et de Tilée et sont réexportés dans toutes les directions. Les aventuriers devront faire attention lors des tractations concernant ce produit : il ne sert à rien de revendre du vin rouge tiléen à un marchand de ce même pays !

Revente

Kreutzhofen étant situé à l'intersection de plusieurs routes commerciales importantes, il *est* possible d'y vendre des cargaisons en gros, contrairement à ce qui est dit dans **MSR**. Ce n'est pas le village qui est à l'origine de cette demande, mais bien les marchands qui y viennent.

Bien évidemment, si aucun de ces derniers n'est présent, il n'y a pas d'acquéreur potentiel ! Vous pouvez décider si un ou plusieurs d'entre eux séjournent à Kreutzhofen et s'ils sont intéressés par ce que les PJ ont à vendre, ou générer la demande aléatoirement en suivant la procédure de **MSR**. Le chapitre *Profils* comprend des descriptions de marchands et de commerçants typiques.

Contourner les Règles

Vous pouvez également intégrer au système commercial des circonstances exceptionnelles. Par exemple, une mauvaise récolte en Tilée fait que le grain du Reikland se vend à trois ou quatre fois son cours normal ; cette demande en Tilée fait monter les prix dans tout L'Empire. Comme le font remarquer en termes raisonnables les marchands, leurs voisins meurent peut-être de faim, mais eux doivent assurer leur pitance...

Les Principautés Frontalières peuvent connaître une agitation excessive, de sorte que les marchands de Mortensholm payent jusqu'à 150% du prix normal pour des armes et des métaux.

Les classes supérieures de L'Empire ont peut-être un penchant momentané pour un vin de Tilée particulier ; celui-ci se vend à pratiquement trois fois son prix normal dans L'Empire, alors que le cours des autres chute de 75%, la demande s'effondrant.

Faites varier les prix comme bon vous semble, et pour les raisons qui vous plaisent. Imaginez la tristesse des aventuriers ayant investi toutes leurs économies dans un chargement d'épices lorsqu'ils apprennent qu'un décret impérial les déclare dangereuses pour la santé et que leur prix a chuté à la moitié de ce qu'ils ont payé !

Les fluctuations des marchés représentent un bon moyen d'attirer les personnages à l'endroit souhaité pour l'aventure suivante — si vous voulez qu'ils aillent dans les Principautés Frontalières et qu'ils viennent d'acheter un lot de vins de Tilée, l'agitation des Gobelins dans les Montagnes Apuccini a fermé la frontière entre la Tilée et les Principautés Frontalières. La rumeur circule que les marchands sont prêts à payer jusqu'à cinq fois le prix normal tout ce qui vient de Tilée. Mortensholm, nous voilà !

Animations et Fêtes de Kreutzhofen

Jour de Marché

Les marchands et commerçants concluent leurs affaires sur les emplacements proches des quais chaque fois qu'il y a des cargaisons — presque tout le temps. Le marché officiel a lieu le premier Konistag de chaque mois. Ces journées sont particulières — pour les marchands aussi bien que pour les gens des environs.

Les commerçants proposent à cette occasion des affaires remarquables et inhabituelles. Des tissus somptueux et rares d'Arabie, des soies, satins et épices raffinés, des pains aux raisins dorés de Tilée, des bibelots et colifichets pour les dames, d'ingénieux jouets de bois pour les enfants... Ces objets, toujours en quantité limitée, ajoutent une touche de pittoresque et de joie aux étalages de ce marché mensuel.

Les gens du coin offrent pour leur part des productions artisanales : confitures, conserves, outils réalisés par Viktor Schmidt, ou même un chiot ou deux qui attendriront un chalandier.

A tout cela s'ajoute une foule de bateleurs, charlatans, colporteurs et leurs semblables, tout spécialement pendant l'été. Parfois, un combat de coqs ou le plaisir d'attacher un marin ivre à un billot rapidement improvisé pour mauvaise conduite, viennent s'ajouter à toute cette animation. Pendant les jours de marché, il est facile de rencontrer des gens, acheter quelques babioles peu coûteuses mais spectaculaires et se faire faire les poches.

La Fête de Mitterfruhl

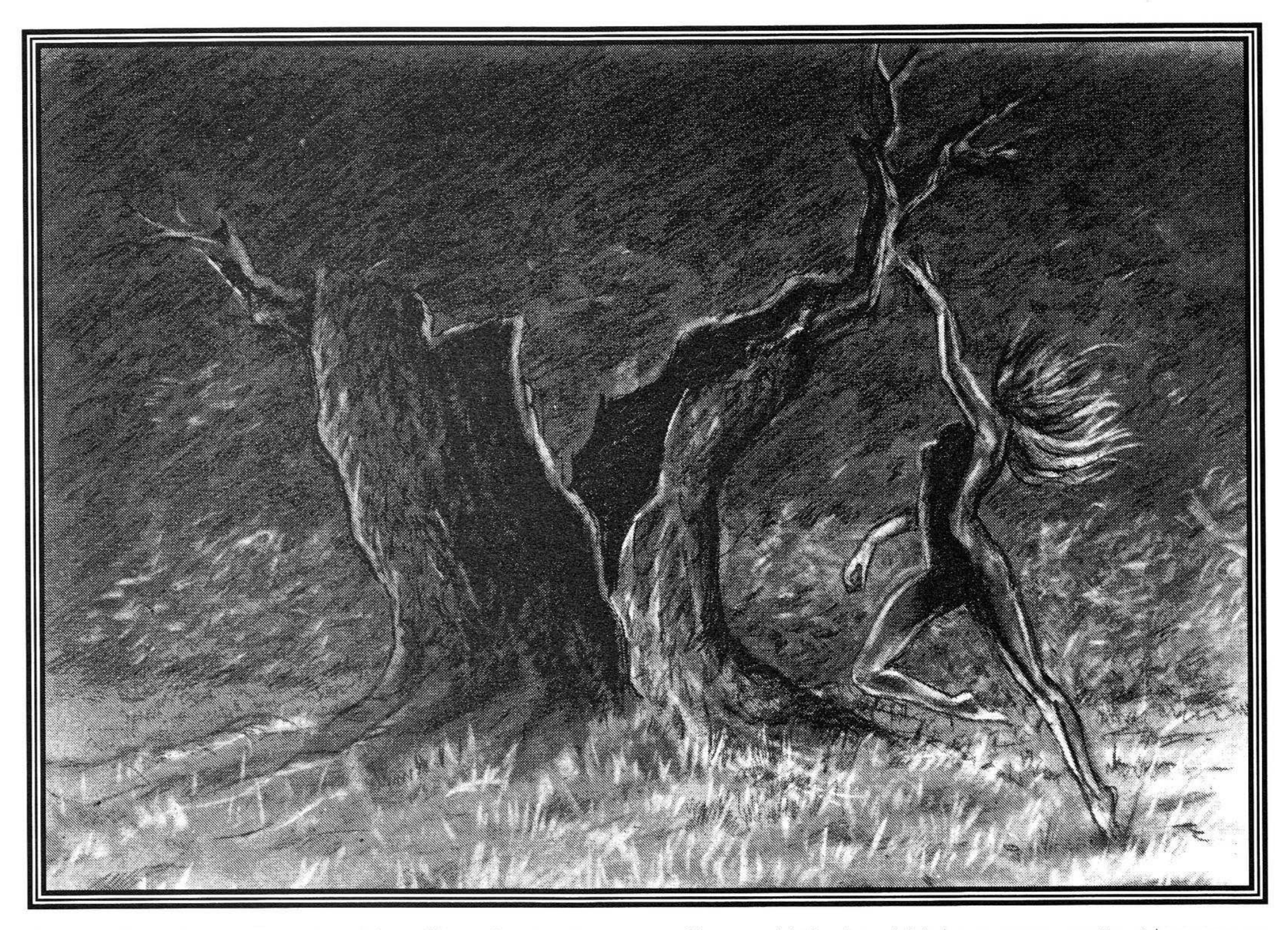
Les villageois célèbrent l'équinoxe de printemps d'une bien étrange manière. Lorsque l'apparition des têtards dans les mares et les cours d'eau indique l'arrivée de l'été, ils explorent la campagne pour ramasser de grandes quantités de grenouilles comestibles.

Un grand Festin des Grenouilles est préparé pour le Jour de Mitterfruhl ; les jeunes gens concourent afin de déterminer quel sera celui qui mangera le plus de grenouilles en une minute — le gagnant, le Roi Grenouille, est ensuite transporté à travers tout le village sur une chaise décorée par des jeunes femmes vêtues de vert et de jaune, les Demoiselles Grenouilles. Il préside le reste des festivités, lesquelles se terminent par une danse des Demoiselles Grenouilles autour d'une grande perche sur laquelle sont fixés des rubans colorés. L'année précédente, le Roi Grenouille a été Kaspar Erdheim ; son record, trente-sept grenouilles en une minute, ne va certainement pas être battu de sitôt.

Des érudits viennent encore à Kreutzhofen ce jour-là pour observer ces étranges festivités, parfois mentionnées dans des ouvrages traitant des rites campagnards ténébreux ; leur signification, si elles en ont une, est oubliée depuis longtemps.

Sonnstille

Le solstice d'été est un jour férié prétexte à de grands banquets bien arrosés. C'est aussi une époque que nombre de croyances locales associent à l'amour et au mariage. Par exemple, une légende prétend que si une jeune fille obtient une mèche de cheveux de celui qu'elle a choisi, et qu'elle l'enterre sous le seuil de sa maison cette nuit-là, son élu sera irrésistiblement attiré vers elle. Selon une autre, une demoiselle qui danserait autour du Chêne Foudroyé au cours de cette nuit, vêtue des seuls atours de la nature, verrait certainement le visage de celui qu'elle



épousera. Des cyniques affirment que si une fille se livre à cette pratique, elle peut s'attendre à voir quelques visages masculins dans les buissons environnants !

Jour des Moissons

Dans cette région, le premier jour de l'automne est le troisième Konistag de Nachgeheim (le 17) ; à cause de la grande fête qui le célèbre, les festivités de l'équinoxe d'automne sont retardées. Les festins durent de midi à minuit, sans qu'aucune viande soit mangée. Des superstitions prétendent que le fait de consommer de la viande le Jour des Moissons porterait malheur à tout le village pour l'année suivante. Après le coucher du soleil, les célibataires effectuent une procession éclairée à la lanterne ; ils portent tous un masque représentant un animal sauvage — préparé des mois à l'avance, avec beaucoup de soin. A la fin de la nuit, chacun laisse une offrande de lait chaud, de bière et de pain devant sa porte pour les esprits de la nature. Le lendemain, tout a toujours disparu, bien que personne n'ait jamais vu quelque créature que ce soit prendre cette nourriture. Même Udo Dreckspatz ne s'y risquerait pas !

Mondstille

Le solstice d'hiver est célébré avec plus de faste encore ; d'énormes feux de bois sont allumés tout autour du village et entretenus jusqu'à l'aube. Si l'oie en constitue le plat traditionnel, la pièce centrale du festin est bien le grand pudding de Mondstille. A base de fruits, graisse de bœuf, farine, cognac, fruits séchés, noix et autres riches ingrédients, ces puddings ressemblent à des boulets de canon comestibles et en ont le poids. Ils sont préparés 1 ou 2 mois à l'avance et suspendus au grenier, dans de lourds sacs de mousseline pour l'affinage.

Chaque cuisinière (et cuisinier) a sa propre recette et beaucoup en gardent jalousement le secret, même auprès de leur famille. La plupart des gens sont d'accord pour dire que l'on doit à Britt Stoltenberg, de l'Aigle Noir, les meilleurs puddings de Mondstille. La tradition veut aussi que les épouses se réunissent pour en réaliser un qui est offert au Dorfrichter, chaque foyer apportant normalement un ingrédient. Là aussi, des petites tranches de ce mets sont déposées à l'extérieur le soir pour les esprits de la nature.

Le Troc des Maris

Le dernier jour de Vorgeheim est célébré par une coutume légère. Les plus jeunes femmes du village échangent de bon cœur leur mari durant la journée précédant les rites plus sérieux de Geheimnisnacht. Les époux prêtés se doivent d'obéir à leur conjointe temporaire et — contrairement à l'usage courant — accomplissent toutes les tâches ménagères et autres petites corvées. Ils peuvent aussi être obligés de porter tabliers et symboles des contraintes domestiques. Les célibataires restent généralement chez eux, évitant ainsi de se retrouver en "servitude". Les jeunes filles en âge de se marier peuvent se voir prêter un époux pour une heure ou deux, en une sorte de préparation à la vie conjugale.

Au crépuscule, les maris empruntés sont récompensés pour leur labeur par un verre d'hydromel, un gâteau au miel et un unique sou. Ils sont ensuite renvoyés dans leur foyer et auprès de leur épouse à coups de balai.

Les origines de cette coutume se perdent dans la nuit des temps ; certains érudits pensent que c'est une sorte de rite de fertilité. Selon les commères du village, cette interprétation serait des plus appropriées lorsque la femme du boulanger prête son mari à Britt Stoltenberg...

Mini-Aventures

Ce chapitre vous propose plusieurs aventures rapides que vous pourrez utiliser de diverses manières. Certaines constitueront des intrigues secondaires à *La Malédiction des Reichenbach*, ou permettront d'en détendre l'atmosphère. Vous pouvez également les rendre totalement indépendantes les unes des autres.

Chacune est conçue pour occuper une seule séance de jeu. Il sera parfois préférable que les personnages aient précédemment approfondi leur connaissance de Kreutzhofen et de ses habitants ; au cours d'une de ces histoires, vous glisserez ainsi quelques éléments qui en concernent d'autres. Le paragraphe *Préparation* vous aidera à réaliser cette mise en place. Ces mini-scénarios peuvent être joués dans n'importe quel ordre.

Vous remarquerez que nous n'indiquons pas de gamme de points d'expérience. De manière générale, chaque histoire devrait rapporter de 50 à 125 PE par personnage, acquis en normalement une unique séance. Cependant, si vous les développez ou les renforcez pour une équipe plus puissante, augmentez les récompenses en conséquence.

Traîtrise aux Crocs de l'Hiver

Résumé

Les personnages sont embauchés comme gardes par un marchand devant emporter un chargement précieux à Mortensholm. Le voyage mouvementé est parsemé de dangers et de perfidies. C'est aussi l'occasion de placer des ouvertures pour d'autres scénarios ou de mener les PJ dans les Principautés Frontalières si vous désirez y situer quelques actions.

L'idéal serait que les aventuriers aient entamé leur deuxième carrière ; la présence d'un Sorcier de niveau 1 et d'un Guerrier (ou équivalent) ayant 2 *Attaques* serait souhaitable. Vous adapterez le scénario à une équipe plus faible en attribuant à Rudolf Sammer un ou deux gardes du corps supplémentaires.

Préparation

Le banditisme se développe sur la route des Crocs de l'Hiver ; certaines attaques se sont même produites sur les terres des Steinkuhler. N'insistez pas trop sur ce point — ce ne sont guère plus que "des choses qui arrivent". Quelques nouveaux récits de raids atteignent Kreutzhofen, les villageois et les marchands s'en plaignent un peu plus, mais le commerce n'est pas vraiment menacé.

Au début de l'histoire, il serait préférable que les aventuriers soient en bons termes avec les autorités du village, en particulier le Dorfrichter et le capitaine de la garde ; ces derniers pourraient, en effet, les recommander à un négociant récemment arrivé qui a besoin de personnel. Si cette solution n'est pas applicable, un des aubergistes jouera les intermédiaires — Ralf Gross du Timonier est celui qui a le plus de relations avec ce genre d'employeur.

Les personnages sont donc mis en relation avec Rudolf Sammer, un marchand qui vient de quitter Wusterburg pour Kreutzhofen avec un convoi d'une vingtaine de mules et deux gardes du corps, Stefan Siemens et Humfried Hoechst. La cargaison est composée d'un grand nombre de caisses de bois, d'environ 1, 2 x 0, 6 x 0, 45 m (certaines sont de taille inférieure), soigneusement clouées et entourées de bandes de cuir. Il n'en révèle pas le contenu.

Sammer explique que sa précieuse marchandise doit rejoindre Mortensholm très rapidement. Il cherche à remplacer deux de ses mercenaires tombés malades à Sonnefurt, mais également à renforcer ses défenses pour la traversée des Crocs de l'Hiver à cause de l'accroissement récent du banditisme. Il propose 50 CO par personne à ceux qui l'escorteront jusqu'à Mortensholm ; il est possible de le faire monter jusqu'à 60, mais pas plus.

Départ

Le convoi de mules se met en route le lendemain à l'aube ; le voyage va durer 8-10 jours selon les conditions climatiques. Sammer achète un supplément de nourriture séchée et en conserve à l'épicerie et les PJ peuvent acquérir tout ce dont ils pensent avoir besoin.



Siemens ne tient pas à se lier d'amitié ; il est distant, reste à l'écart et fait parfois des remarques méprisantes sur les "amateurs" et leurs semblables. Il estime visiblement que les PJ ne sont pas à la hauteur de leur tâche.

Hoechst est très différent : amical et ouvert, il passe son temps à discuter et plaisanter avec ses nouveaux compagnons. Il s'occupe des mules et se charge de la cuisine. La nourriture n'est pas bonne, mais c'est mieux que de ne rien avoir.

Sammer est nerveux et agité ; il surveille le ciel en guettant le mauvais temps et sursaute au moindre frémissement de broussaille. Il est généralement trop préoccupé pour parler aux aventuriers, mais quand cela lui arrive, il fait tout son possible pour se montrer agréable et exprime sa gratitude pour leur assistance.

Qui Va Là ?

Vous devez absolument faire en sorte que les joueurs organisent des tours de garde pour leurs personnages pendant la nuit. Sans cette précaution, les voyageurs ne vont pas faire long feu. Dès le départ, faites-leur réaliser qu'il s'agit d'une véritable nécessité. Une ou deux rencontres nocturnes — par exemple, des prédateurs tels que des rats, chauves-souris ou serpents géants, voire des loups, tentant de s'en prendre aux mules — maintiendront tout le monde en état d'alerte. Exigez également d'avoir un rapide descriptif de chaque campement — qui dort où, qui monte la garde et où sont situées les protections naturelles, arbres, roches, broussailles, etc.

Attaque Gobeline

Cette rencontre n'est qu'un simple avant-goût destiné à distraire les PJ avant la partie principale de l'histoire qui se déroulera deux jours après. Au bout de deux ou trois jours de route, le convoi est attaqué par une bande de Gobelins.

Les assaillants se sont installés de la manière indiquée sur le plan ; tous du même côté de la route et protégés par des rochers et des buissons, ils déchargent leurs arcs courts à l'instant où le convoi se trouve juste devant eux. Les huit Gobelins tirent sur le groupe sans chercher à viser des cibles particulières ; leur **CT** est ainsi doublée. La portée étant *longue*, leur **CT** modifiée est de 40.

Il est possible de détecter l'ennemi avant de tomber dans le piège. Grâce à un Test d'**I** réussi (*Acuité Visuelle* +10, *Acuité Auditive* +10, Forestier +10, Elfe +10), l'embuscade est remarquée ; avant le début de l'affrontement, chaque PJ dispose alors d'un round d'action par tranche entière de 10 points ayant permis le succès.

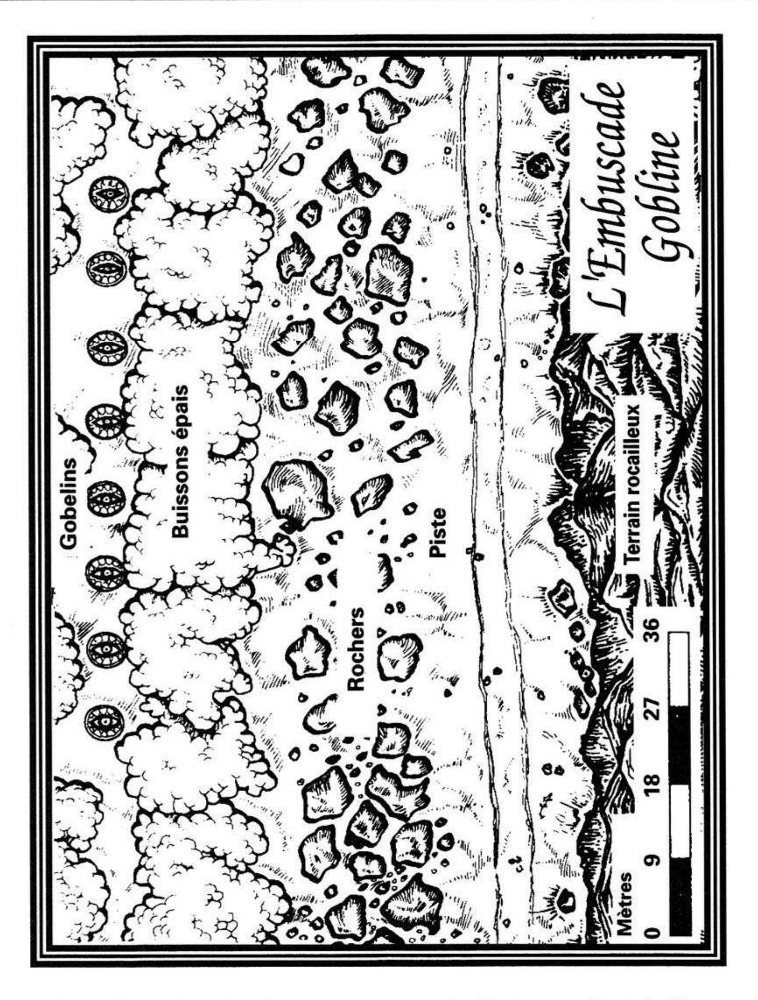
Les tirs n'étant pas spécifiquement ciblés, les coups sont portés au hasard, et les victimes déterminées grâce à la méthode simplifiée suivante :

1D12	Cible
1-8	Mule
9	PNJ : Lancez 1D6
	1-2 Sammer
	3-4 Siemens
	5-6 Hoechst
10-12	PJ : déterminé au hasard.

Tous les coups sont portés avec une **F** 3.

Les Gobelins ont l'intention de faire quelques victimes pour obliger les autres à fuir la volée de flèches en abandonnant morts et blessés derrière eux — leur fournissant ainsi nourriture et matériel !

Le terrain rocailleux est *difficile* (vitesse de déplacement réduite de moitié), les broussailles cachant les Gobelins forment un *abri léger* (**CT** -10 pour les atteindre). Les assaillants sont placés de telle sorte qu'on ne peut les assimiler à un groupe ; ils constituent tous des cibles individuelles. A la fin de chaque round, effectuez un Test de **Cl** par Gobelin restant, avec une pénalité de -5 pour chacun de ceux qui auront été tués ou auront fui. Cette rencontre prépare les voyageurs à l'incident qui se produira deux jours après, alors qu'ils seront à mi-parcours.



Serpent dans l'Herbe

Vers la fin de la journée du lendemain, les membres du convoi aperçoivent au loin, sur la route, une mule et deux Gobelins morts avec, près d'eux, un humain qui gémit encore. Il lève faiblement la tête à leur approche et tente de crier à l'aide.

Un examen des environs convainc les PJ qu'il n'y a ni embuscade ni trace de bandits ; Sammer insiste pour emmener l'homme — il ne peut accepter de le laisser mourir sur la route.

Le blessé, qui souffre de plusieurs coupures, est étourdi et somnolent ; son regard est perdu dans le vague et il a du mal à parler. Un Test d'**Int** réussi associé à la compétence *Traumatologie* permet, à l'examen, de déterminer que ses plaies ne justifient pas son état. Quiconque ayant acquis la *Connaissance des Plantes* ou la *Préparation de Poisons* et réussi un Test d'**Int** remarque les symptômes caractéristiques d'une intoxication légère due à une toxine proche de l'Humanicide.

L'homme affirme s'appeler Magnus Mach et être un trappeur de Mortensholm. Il marmonne sans cesse, sans être toujours très cohérent, à propos d'une embuscade de Gobelins. Ces derniers se sont apparemment emparés des sacoches de sa mule et l'ont laissé pour mort. La vérité est cependant un peu plus sinistre. Le tableau n'est qu'une mise en scène : après s'être volontairement coupé, Mach a absorbé une faible dose d'Humanicide ; les Gobelins et la mule ne sont là que décors.

Les personnages pourraient avoir quelques soupçons, ce qui est exactement le résultat escompté. Mach n'est qu'un leurre dans un plan astucieux. C'est Hoechst, le garde du corps, qui représente le véritable danger — mais il est encore trop tôt pour arriver à cette conclusion.

Repas Amer

Alors que les PJ installent le campement et juste avant de préparer le dîner, Hoechst se glisse près de l'un d'eux (un humain) et lui murmure discrètement : *« Surveillez de près ce Magnus. Il ne m'inspire pas confiance. Entre la mort des peaux-vertes et le moment où on l'a trouvé, il s'est écoulé au moins une journée. Il y a quelque chose qui cloche »*. Le cuisinier tient à ce que ses compagnons aient l'œil rivé sur Magnus : ainsi, ils ne le remarqueront pas alors qu'il assaisonnera leur repas d'Humanicide. Les deux hommes sont de mèche avec les bandits qui vont bientôt attaquer.

Comme toujours, les joueurs doivent vous préciser ce que font leurs personnages, où, avec qui et quand. Pendant qu'il cuisine, Hoechst sort discrètement un petit sac de cuir de sous sa veste et en verse le contenu dans la marmite. Voici les chances qu'ont les PJ de remarquer son geste :

Activité du PJ	**Chances de repérer Hoechst**
Surveille Mach	0%
Dort	0%
Surveille le périmètre du campement	**I**/3
Examine les environs du camp	**I**/5
Surveille Hoechst	**I**
Toute autre activité dans le camp	**I**/2

Ceux qui notent son geste peuvent choisir entre plusieurs solutions : par exemple, accuser immédiatement Hoechst ; celui-ci prétend alors avoir simplement ajouté quelques aromates au ragoût (Test d'**Int** — *Cuisine* +10, Halfeling +10 — pour se souvenir que c'est bien la première fois) et il en mange sans hésitation pour prouver que tout est normal. Sammer et Siemens ne prennent pas au sérieux les accusations portées contre lui car ils voyagent en sa compagnie depuis des semaines, et ils consomment le plat malgré tous les avertissements.

Les PJ sont libres de manger ou non avec eux ; s'ils n'ont pas fait part de leurs soupçons, un refus de toucher à la nourriture que ne justifie aucune raison paraîtra étrange aux yeux des autres convives. Il existe des solutions plus subtiles : renverser la marmite de manière totalement "accidentelle" avant que quiconque ait eu le temps de se servir — le repas se limite alors à de la viande séchée, Hoechst paraît furieux et personne ne subit les effets de la drogue. Il vous faudra adapter le descriptif des événements suivants à la solution adoptée.

Hoechst a absorbé à l'avance un antidote ; il n'est donc pas sensible au poison. Mach feint d'être encore trop souffrant pour avaler de la nourriture solide : il ne touche pas au ragoût. Les autres doivent réussir un Test d'**E** (*Immunité contre les Poisons* +10) ou être affectés comme suit :

1D6	**Effets**
1-2	Aucun
3-4	Ralenti : -10 en **CC**, **CT**, **I** et **Dex**
5-6	Inconscient

L'Humanicide utilisée n'est pas de grande qualité et n'a donc pas toute l'efficacité souhaitée. Rappelez-vous également qu'elle n'agit pas sur les Elfes. Les effets commencent à se faire sentir au bout d'une heure, mais si progressivement qu'un personnage ne s'en rend compte que s'il a déjà quelques soupçons ou la compétence *Préparation de Poisons, et* s'il réussit un Test d'**Int**. Même ainsi, il se sent simplement plus fatigué que d'habitude — après plusieurs jours de marche sur une route de montagne, c'est plutôt naturel. Cela dure 1D4+4 heures — largement le temps que le piège se referme.

Attaque

Hoechst assure un des tours de garde nocturnes ; alors qu'il parcourt le campement, il heurte une pierre et lance un juron, prétendant s'être cogné l'orteil. C'est un signal pour les bandits, leur indiquant de passer à l'action. Si, pour quelque raison que ce soit, ce signal ne leur est pas donné, ils attaqueront une heure avant l'aube. Hoechst tente en priorité de se débarrasser de Siemens, car il sait que c'est un redoutable combattant. Il y a en tout un pillard par aventurier, plus Hoechst et Mach ; vous en ajouterez deux autres si votre groupe est particulièrement fort ; l'essentiel est que chaque camp ait le même nombre total d'*Attaques*. Les PJ doivent livrer un rude combat, mais il faut qu'ils aient au départ de bonnes chances de l'emporter.

Tout d'abord, une volée de flèches arrive sur ceux qui se tiennent à moins de 5 mètres du feu ; après ce premier round, les bandits abandonnent leurs arcs, sortent leurs épées et chargent dans le campement. Pendant ce déplacement, les endormis ont droit à un Test d'**I** (*Acuité Auditive* +10) ; ceux qui le réussissent peuvent agir dès le troisième round, les autres doivent attendre le quatrième. Les personnages qui insistent pour mettre leur armure sont considérés comme des cibles *inertes* pendant les 2D10+20 premiers rounds. Quant à ceux que l'Humanicide a rendus inconscients, ils ne peuvent être réveillés.

Les bandits n'envisagent de se replier que lorsque la moitié d'entre eux ont été mis hors combat. A partir de ce moment, chacun d'eux effectue un Test de **Cd** chaque fois qu'un de ses complices est tué, assommé ou contraint de fuir — en cas d'échec, il s'enfuit également.

Les fugitifs se dirigent vers l'endroit où ils ont laissé leurs chevaux — une petite clairière à quelques centaines de mètres. Un de leurs compagnons est resté pour surveiller les bêtes. Il filera avec sa monture si quiconque approche sans donner le signal convenu (un hululement), les autres chevaux pouvant alors être récupérés par les personnages et même vendus à Mortensholm pour 200 CO par tête. Ils ne sont pas en très bon état ; des soins appropriés associés à la compétence *Soins des Animaux* feront cependant doubler leur valeur en un mois.

Autres Rencontres

Le reste du voyage peut être agrémenté de diverses rencontres si vous le désirez. En voici un exemple, que vous compléterez éventuellement par d'autres de votre création.

Le Géant Amical

Un Géant vêtu de fourrures et portant un immense gourdin se dirige vers le convoi. Bien qu'il semble n'avoir aucune intention hostile, un groupe nerveux pourrait l'agresser ; dans ce cas, sa riposte immédiate devrait être cause de dommages certains. Si les aventuriers sont assez sensés pour ne pas réagir ainsi, le Géant s'adresse à eux — il parle très lentement. Sa compréhension de l'occidental est faible et son vocabulaire très limité. Voici quelques phrases typiques :

« Bonjour. Vous petits. »

« Moi avoir bon grotte. Petits choses la prendre. Vous petits — vous aider ? »

« Vous aller massacrer petits choses. Bon, oui ? »

Le Géant veut que l'on vienne à son aide. Il vivait dans une grande caverne ; les passages environnants ont été envahis par des Gobelins qui l'ennuient avec leurs flèches, entre autres, pour l'en chasser. Il est trop grand pour les y poursuivre et demande donc aux PJ d'intervenir. En contrepartie, il propose des peaux d'ours de bonne qualité (faciles à vendre à Mortensholm) et quelques trésors pris à des bandits humains qu'il a affrontés dans le passé.

La force et la répartition des Gobelins ne sont pas indiquées : vous en déciderez en prenant en compte le fait que Sammer veut rejoindre Mortensholm rapidement et n'acceptera pas de s'arrêter plus d'une journée. Mais il réalise également — autant que les PJ — qu'il n'est pas conseillé de refuser l'offre d'une telle créature.

Dessinez votre propre plan de la caverne ; elle devrait comprendre une vaste grotte principale, avec une entrée assez haute pour qu'un

humain puisse la franchir normalement (bien sûr, le géant, lui, doit ramper). Des passages plus réduits partent de cette salle, dans lesquels les PJ devront parfois se faufiler ou ramper. La taille des Gobelins, qui leur permet de s'y tenir debout, leur fournit un avantage certain. Il leur suffit d'être une demi-douzaine pour ennuyer les dératisateurs, en particulier si ces derniers ne peuvent combattre debout.

La valeur totale des fourrures et trésors offerts ne devrait pas excéder 100 CO ; le lot peut comprendre 0-3 (1D4-1) objets magiques de faible puissance : un parchemin portant des sorts de Magie Mineure et de niveau 1, par exemple, ou une arme magique sans pouvoir particulier.

Une conversation avec le Géant ne peut que se révéler délicate et frustrante. Exigez de vos joueurs qu'ils s'expriment par charades et par gestes à l'image de leurs personnages ; pendant ce temps, l'irritation du Géant grandissant, il tape par terre avec son grand gourdin (ce n'est pas à prendre à la légère). Ne les laissez cependant pas tenter de s'en sortir en le faisant boire, et en exploitant les règles sur l'alcoolisme. La quantité d'alcool qu'il est capable d'absorber avant d'être soûl est immense et les PJ n'en ont pas assez — pour un Géant, un fût ne représente qu'un simple verre. Si les voyageurs veulent ruser avec leur interlocuteur, ils devront se montrer bien plus malins.

Mortensholm

A son arrivée à Mortensholm, Sammer livre sa marchandise à un seigneur de guerre au service du prince Steinkuhler en personne. Les caisses contiennent des armes de la meilleure qualité qui soit, dont quelques arcs et des armes à poudre, destinées à repousser les bandits des environs. Si les accompagnateurs se sont montrés courageux et ont fait du bon travail, Sammer pourrait leur accorder une prime égale à la moitié du salaire initial.

Autres Aventures

Une fois à Mortensholm, les personnages ont devant eux de vastes possibilités d'expériences nouvelles dans les Principautés Frontalières. Les suggestions suivantes pourront êtres enrichies à votre guise. Sammer peut les conseiller s'ils désirent se lancer dans le commerce en achetant à Mortensholm la marchandise qu'ils revendront à Kreutzhofen. Il peut également les mettre en contact avec un confrère à la recherche d'une escorte — excellent moyen d'attirer en toute innocence les PJ dans des territoires particulièrement dangereux !

Hoechst peut être remis aux autorités de Mortensholm, qui reconnaissent en lui un célèbre hors-la-loi dont la tête est mise à prix à 200 CO. En plus de la récompense, les PJ y gagnent une certaine attention de la population — les bandits survivants sauront qui ils sont et s'arrangeront peut-être pour prendre leur revanche. Des assassins et leurs semblables pourraient bien leur filer le train pendant les mois à venir.

Il est également possible que les autorités locales, par l'entremise d'un subalterne, les chargent d'emporter des colis très importants (des lettres diplomatiques secrètes, par exemple) dans L'Empire. C'est une manière de les introduire dans la haute société des Principautés Frontalières, et toutes sortes d'événements pourraient en découler.

Dangereuses Friandises

Résumé

Armand Painlevé se trouve en grand danger ; pour venir à son secours, les PJ doivent pénétrer sur les terres soigneusement gardées du Domaine Weilerberg. Voici une bonne occasion pour eux de rencontrer les dignitaires locaux — en particulier le comte Theodosius et le Dorfrichter, mais dans des circonstances malheureusement assez fâcheuses.

Préparation

Quelques jours avant le début des événements, Armand Painlevé reçoit un cochon de belle taille, à l'air satisfait, livré par un marchand bretonnien venu de Quenelles. L'animal passe la majeure partie de son temps à paresser dans la porcherie construite par son maître derrière la boutique, et provoque de grandes discussions dans le village : pourquoi Armand a-t-il acheté un cochon de Bretonnie ? N'y en a-t-il pas assez dans la région — peut-être ne sont-ils pas assez bons pour lui ? Bah, de toute façon, ces Bretonniens sont tous fous.

Les rumeurs sur l'état mental d'Armand prennent un nouvel essor lorsqu'on le voit aller dans les bois, le cochon trottinant derrière lui, attaché à une corde assez longue, comme un bon toutou. Peu importe qui lui demande des explications, il se contente de sourire en réclamant un peu de patience. Intégrée à une autre série d'événements, cette histoire servira de toile de fond pendant que les PJ seront occupés ailleurs. Le Bretonnien fou est encore en train de mijoter quelque chose.

Deux jours plus tard, Armand annonce fièrement la mise en vente d'une nouvelle gamme de préparations aux truffes. La réussite d'un Test d'**Int** (*Cuisine* +10, Halfeling +10) permet de réaliser que c'est grâce à l'animal — ce cochon truffier, produit d'un élevage soigné, a été spécialement dressé pour cette activité et est certainement unique dans la région.

Avec l'aide de la bête, Armand a apparemment découvert une importante truffière quelque part dans les bois. Personne ne sait où, car il se montre très discret. Certains villageois, dont Guido Sangiovesi du Tauro Rosso, l'interrogent sur ces merveilleux ingrédients naturels (et de grande valeur), mais il refuse catégoriquement de dire où il les obtient. Le temps passe, on ne le voit plus emmener son cochon dans les bois et l'attrait de la nouveauté s'éteint.

Les yeux de Dominique s'élargirent lorsqu'elle vit Liothariel s'agenouiller à côté du cochon.

« Il va... ? »

« Lui parler, oui. » Le sourire de Ferdi se fit rassurant, comme s'il s'agissait là d'un acte des plus naturels. «Nous voulons savoir où est Armand, le cochon le sait certainement, donc nous le lui demandons, et très poliment si cela peut vous rassurer. C'est simple, non ? »

« Très, très poliment. Je n'ai jusqu'à présent dialogué qu'avec des sangliers, » précisa Liothariel. « Jamais avec des porcs domestiques. J'espère que je ne dirai rien d'insultant par inadvertance. Vous savez, les cochons sont parfois très susceptibles. »

« Je... je vais préparer du thé. » Dominique s'en alla sans attendre de réponse.

« Je suis prêt à parier qu'elle nous prend tous pour des fous. » Ferdi, le visage fendu d'un large sourire, plongea la main dans sa besace pour en tirer une pomme. « Comment est-ce que ça se passe, Lio ? »

« Il veut savoir pourquoi tu le regardes comme ça. »

« Oh, ce n'est rien. Je venais juste de penser à... euh... un sandwich au bacon. »

« Tu es vraiment d'un grand secours. Je crois qu'il vaudrait mieux lui donner cette pomme avant que d'autres idées dangereuses te viennent en tête. »

Démarrer l'Aventure

Laissez aux personnages le temps d'oublier tout ceci. Puis, en pleine nuit, ils remarquent Armand qui s'en va dans les bois, muni d'une lanterne sourde et suivi de son cochon. Ils ne doivent en aucun cas pouvoir

le suivre — par exemple, ils sont dans un bâtiment, à l'étage, et l'aperçoivent par la fenêtre ; si, malgré tout, l'un d'eux se met en route, le boulanger le repère et brouille sa piste adroitement. Ne voulant pas être suivi, il se montre particulièrement prudent.

Le lendemain matin, les PJ sont réveillés par Dominique Painlevé, dans un état proche de l'hystérie, qui cogne à leur porte et les supplie de venir au secours de son mari. *« Ils ont enlevé Armand, ils l'ont assassiné ! A l'aide ! Au secours ! »* Elle finit par se calmer, puis explique que Giscard (le cochon) est revenu seul au matin. Armand est parti avec lui durant la nuit et a été abominablement assassiné...

Elle admet au bout d'un long moment que rien ne prouve que tel a été son sort. Elle sait uniquement que le cochon est revenu seul, mais il a dû arriver quelque chose à son mari car il serait autrement déjà de retour. Il pourrait agoniser dans les bois — si les aventuriers ne se dépêchent pas, Dominique pique une nouvelle crise.

Leur seul indice, c'est Giscard le cochon. S'il leur est possible de communiquer magiquement avec les animaux, il leur expliquera que son maître s'est effondré dans les bois, à un endroit où il se ferait un plaisir de les emmener — à condition qu'on lui donne toutes les truffes déjà ramassées. Si les PJ sont incapables de dialoguer avec lui, ils pourraient se rendre dans les bois, en suivant la direction habituellement prise par le disparu, en espérant que le cochon connaît le chemin et les conduira à lui — ce qu'il fera.

De toute manière, ils devraient arriver à suivre Giscard ; celui-ci les mène hors du village, leur fait remonter le cours d'eau vers Weilerberg, traverser le pont et prendre la direction des Bois Wundt. Il se dirige en fait vers la cabane de l'ermite. Si l'on tente de l'empêcher de pénétrer dans les bois, le cochon tire alors sur sa laisse et entraîne franchement ses accompagnateurs jusqu'à la cahute. Au moment de pénétrer dans la zone privée, les personnages remarquent une planche clouée sur un arbre portant une affiche défraîchie :

> **Les Intrus Seront Empalés.**
> **Par Ordre de**
> **Sire Theodosius von Eisenstadt**

La végétation, très dense, limite les déplacements à une allure *prudente*, à moins de réaliser un Test d'**I** par tour. En cas d'échec, le PJ tombe et doit réussir un Test d'**E** ou se fouler la cheville (mouvement réduit à la moitié de l'allure *prudente* pour 3D10 heures).

L'enchevêtrement des buissons et le sol irrégulier ne sont pas les seuls dangers : Dieter Krankel a placé des pièges à hommes pour décourager les braconniers. Les PJ ont 5% de chances par tour de tomber sur l'un d'eux. Un Test d'**I** réussi (Forestier +10, Elfe +10, *Reconnaissance des Pièges* +10) permet de le repérer ; il se referme autrement sur une des jambes d'une infortunée victime, infligeant un coup de **F** 3 automatique (la droite ou la gauche, à chances égales). Les mâchoires du piège peuvent être séparées par une *Force* totale de 5 ou plus (2 personnes au maximum) ; la réussite d'un Test de **F** permet de les écarter suffisamment pour que le captif retire sa jambe.

Les aventuriers sont repérés par Dieter Krankel alors qu'ils ont déjà parcouru près d'un kilomètre ; le garde-chasse, qui est en train de patrouiller, leur crie de quitter immédiatement cette propriété privée — il n'écoute aucune excuse. Seule la réussite d'un Test d'**Int** permet de l'apercevoir (Forestier +10, Elfe +10, *Camouflage Rural* +10). Il se trouve à quatre-vingts mètres et ne va guère se rapprocher. Il lui est possible de se déplacer à l'allure *normale* car il connaît bien le terrain. A moins d'un départ immédiat des intrus (qu'il filera afin de n'avoir aucun doute), il lance un ultime avertissement, leur précisant qu'ils devront répondre de cette violation de propriété, avant de disparaître.

La Cahute de l'Ermite

S'ils poursuivent leur chemin, les PJ atteignent enfin la cahute de l'ermite. La végétation, à cet endroit particulièrement enchevêtrée, ne laisse passer que peu de lumière ; il n'est donc pas facile de voir ce qui se passe. La maison est pratiquement en ruines. Armand est étendu à l'endroit indiqué sur la carte. Il est inconscient, mais vivant, bien que les arrivants n'aient aucun moyen de s'en rendre compte de loin. Giscard regarde ses accompagnateurs avec espoir, puis commence à renifler tout autour des racines de l'arbre.

Des Morveux se sont installés en toute discrétion dans la clairière ; ils y cultivent une grande variété de champignons et de moisissures — dont des truffes — dans les ruines et leurs alentours. Armand et Giscard, en venant ramasser le précieux produit, les faisaient habituellement fuir ; la dernière fois, l'un d'eux a fait voler un tube de Moisissures Jaunes. Le hasard, plus qu'une volonté réelle, l'a fait exploser juste devant le visage d'Armand, qui s'est effondré ; le cochon a immédiatement déguerpi. Enhardis par ce succès, les Morveux vont tenter de défendre leur petit territoire contre ces nouveaux intrus. Encore trop craintifs pour se montrer, ils combattent avec leurs spores et leurs armes de distance.

Dès qu'un des PJ arrive près du blessé, 1D6 armes sporiques sont jetées sur les aventuriers — la **CT** des Morveux est doublée car c'est le groupe qui est visé, et non les individus. Celles qui atteignent leur but atterrissent à moins d'un mètre d'Armand et explosent en une sphère de 10 mètres dont il est le centre. Les autres tombent également dans la clairière — utilisez les règles de dispersion des bombes de **WJRF**.

Après la détermination des zones d'impact, un jet sur la table suivante vous indique la nature des spores :

1D12	Type de Spores
1-5	Moisissures Jaunes
6-9	Moisissures Rouges
10-11	Moisissures Violettes
12	Fluospores

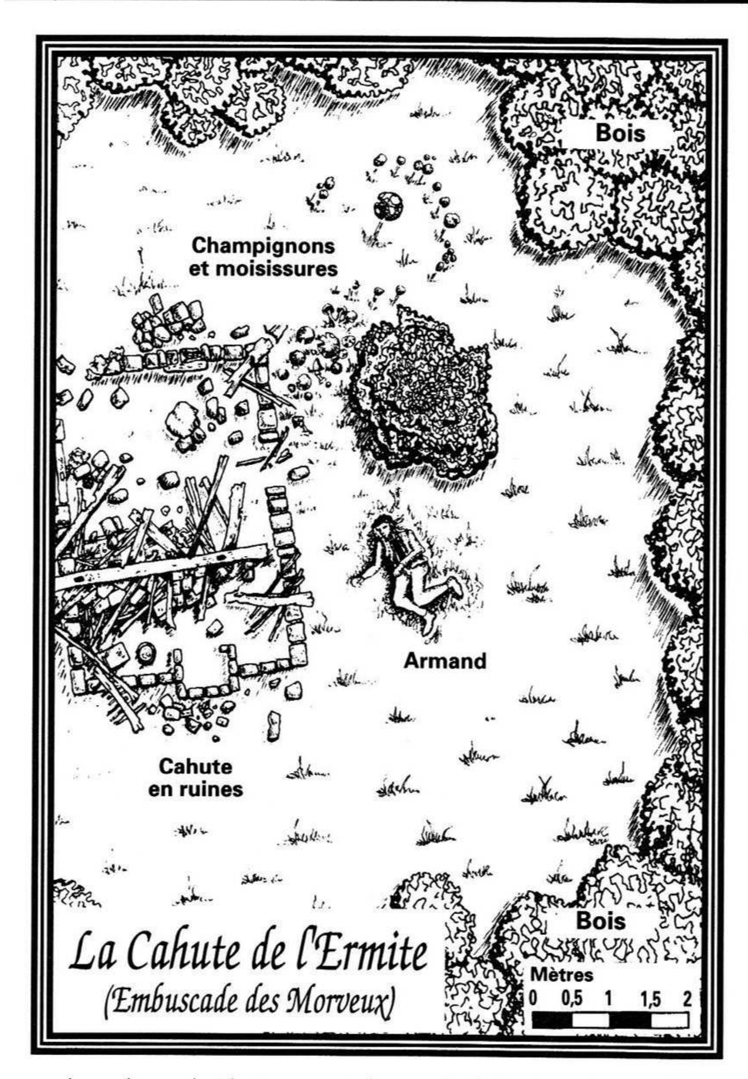
Les effets sont indiqués dans **WJRF**.

Il est possible, avec un Test d'**I** réussi, de déterminer approximativement d'où partent les spores : la moitié viennent des ruines, le reste du sous-bois, du côté opposé de la clairière. Les tests d'**I** pour repérer les Morveux cachés dans la végétation se font avec une pénalité de -20 — ces petites créatures, généralement verdâtres, savent très bien se dissimuler. Comme elles bougent sans arrêt, les tests doivent être renouvelés tous les rounds. A chaque échec, le PJ concerné ne peut tirer pendant le round concerné car sa cible a disparu.

Dès que les spores sont retombés, des jacassements aigus retentissent dans la cahute, puis l'on entend des bruits de pas qui se dirigent vers les bois, de l'autre côté de la construction. Quiconque a le malheur de vouloir rejoindre les Morveux en traversant les ruines se retrouve au milieu de Moisissures Jaunes et Violettes — les Morveux bougent aisément sans les déranger, mais pas les PJ. L'atmosphère dans la cahute, et tout autour sur deux mètres, se remplit de spores ; ceux qui se tiennent dans la zone concernée subissent les effets des deux types.

Au même moment, les viles créatures décochent des flèches avec leurs petits arcs courts (**P** 16/32/64, **FE** 2, **Rch** 1) — au maximum 1D6 traits par round, un de moins par Morveux tué. Chaque fois que l'un d'eux est abattu, les autres doivent réussir un Test de **Cl** pour ne pas s'enfuir — ils ont peut-être été ragaillardis par leur récent succès, mais pas à ce point-là ! La bande compte dix éléments.

Les PJ qui s'avancent dans la végétation en agitant leurs épées devraient obtenir pour seul résultat une cheville foulée. Grâce à leur petite taille, les Morveux se déplacent sans aucune gêne dans cet environnement, d'autant qu'ils disposent des compétences *Camouflage Rural* et *Esquive*. La meilleure façon de résoudre le problème consiste à



La Cahute de l'Ermite
(Embuscade des Morveux)

soulever Armand et battre en retraite ou s'installer dans des tranchées, retourner le feu et attendre que les Morveux s'en aillent.

Si les PJ parviennent à éloigner le boulanger, ils peuvent tenter de le ramener à l'état conscient. Il était au départ à 0 **B** et a subi toutes les nouvelles actions des spores pendant l'affrontement. S'il est encore en vie (cela serait préférable car il peut se révéler utile en d'autres occasions), il revient à lui, mais en restant très faible et ahuri, et ne peut que gémir et marmonner de manière incohérente. Avec un peu d'aide, il arrive cependant à se déplacer à l'allure *prudente*.

Quant à Giscard, il est introuvable. Dès la première attaque, il a fui la clairière pour rejoindre Kreutzhofen. Les aventuriers peuvent retourner au village sans trop courir de risques. S'ils suivent le même chemin qu'à l'aller, réduisez leurs chances de tomber sur un piège à hommes actif à 1% par tour.

Les Intrus Seront...

A environ quatre cents mètres de la limite des bois, les PJ trouvent sur leur chemin Theodosius von Eisenstadt, à cheval, Dieter le garde-chasse, Kaspar le fauconnier (avec un faucon) et 1D4 manouvriers de Weilerberg (choisis au hasard), tous armés d'arcs longs prêts à tirer.

« Nous vous tenons, racaille ! » beugle Theodosius. *« Abandonnez vos armes immédiatement ! Vos armures également ! Et tout le reste ! Je vais vous montrer ce qu'il en coûte de pénétrer sur mes terres ! »*

Si les PJ se rendent et déposent leurs armes, Theodosius les fait attacher à des arbres et cingle durement deux d'entre eux avec un fouet à bœuf (2D6 Points de Dommages chacun). Il ordonne ensuite à Dieter de châtier les autres et s'en va. Après quelques coups peu enthousiastes (1 Point de Dommages pour deux personnages supplémentaires), le garde-chasse détache les prisonniers et leur grogne de ne plus recommencer.

Si les aventuriers refusent de se rendre et de se tenir tranquilles, il leur faut vite se justifier en expliquant immédiatement les raisons de leur entrée dans les bois ; s'ils ont tué des Morveux (dire qu'ils en ont *vus* ne changera rien à l'affaire), cela jouera en leur faveur — Theodosius en exigera toutefois la preuve. Effectuez un Test de **Soc** pour le PJ qui prend le plus la parole, en appliquant un bonus de +10 pour un Guerrier, +5 pour un Forestier, et un modificateur d'au maximum +/- 20 selon la qualité de sa performance.

Vermines de Menteurs

En cas d'échec de ce dernier test, Theodosius se met à qualifier les PJ de scélérats et de criminels, et leur donne une dernière chance de baisser les armes. Toute réaction autre que la soumission immédiate est récompensée d'une volée de flèches, et c'est juste à ce moment-là que les intrus aperçoivent deux autres cavaliers arrivant du sud qui se dirigent vers la petite assemblée. Le Dorfrichter et le capitaine de la garde venaient rendre visite à Theodosius ; les aventuriers n'ont pas le temps de les identifier. Un unique round de combat peut se dérouler ; au moment où il s'achève, une voix crie : *« Arrêtez immédiatement ! Arrêtez, par ordre du Dorfrichter ! »*

Theodosius et ses hommes cessent immédiatement de combattre. Toutefois, s'ils ne sont pas imités par leurs adversaires, ils parent ou esquivent les coups et le Dorfrichter et le capitaine de la garde lancent une dernière sommation aux aventuriers avant de venir se mêler aux hostilités contre eux. Le groupe de Theodosius reprenant le combat, les PJ n'ont guère de chances de s'en sortir.

Acceptation à Contrecœur

Si le Test de **Soc** est réussi, Theodosius n'attaque pas ; il demande aux intrus leurs noms et adresses et leur jure qu'ils n'ont pas fini d'entendre parler de cette violation de propriété. Le Dorfrichter et le capitaine de la garde surgissent à ce moment-là.

Le Procès

Quoi qu'il arrive, les aventuriers retournent à Kreutzhofen en prisonniers du Dorfrichter, avec le groupe de Theodosius comme escorte. S'ils n'ont pas opposé de résistance au propriétaire outré, le Dorfrichter organise une réunion informelle à son domicile le lendemain afin de régler la question. S'il a fallu les maîtriser et les ramener par la force, ils passent la nuit en prison et, le lendemain matin, sont l'objet d'un procès en bonne et due forme, soigneusement surveillés par la garde.

Si Theodosius n'a pas attaqué les PJ et que ces derniers n'ont fait preuve d'aucune violence, le cas se limite à la violation de propriété. Le fait qu'ils volaient au secours d'Armand joue en leur faveur, malgré les protestations du comte. Ils doivent présenter leur défense ; un Test de **Soc** à +20 (*Législations* +10) est effectué par celui qui a le meilleur score dans cette caractéristique.

En cas de réussite, le Dorfrichter se montre indulgent. Il annonce qu'Armand (qui est présent) a proposé un arrangement approprié. Pour le reste de l'année (ou six mois, le plus long), il remettra chaque Festag une boîte de truffes à Theodosius, en guise d'amende. Les aventuriers sont prévenus que leur infraction a été enregistrée et qu'elle ne doit pas se reproduire. Avec un Test de **Soc** réussi, ils réalisent que le Dorfrichter les sermonne principalement pour la forme.

Sinon, ce dernier les condamne, malgré les circonstances atténuantes, à une amende de 5 CO chacun et 1D4 nuits en prison. Armand doit verser une somme double, mais du fait de son importance pour le village, il échappe à la prison.

Si Theodosius a attaqué les PJ qui n'ont pas riposté, le Dorfrichter se prononce contre lui. Une intrusion ne justifie pas une telle réaction. Il est condamné à payer 100 CO, sans emprisonnement. Très en colère, Theodosius a visiblement du mal à maîtriser sa furie. Il part aussitôt que possible.

Si les PJ ont combattu Theodosius, le Dorfrichter ne se préoccupe pas de savoir qui a commencé. Il considère que s'ils n'avaient pas pénétré dans les bois, il n'y aurait pas eu d'affrontement et que la faute leur en incombe totalement. Ils sont condamnés à une amende de 15 CO chacun plus une semaine de prison. Si un des hommes du comte a été grièvement blessé, certains membres du groupe pourraient être envoyés à Wusterburg pour y être jugés, et l'affaire deviendrait bien plus sérieuse.

Conséquences

Armand devient un ami fidèle des PJ, et Theodosius un ennemi — au moins à court terme. Ce dernier point vous permettra de développer d'autres aventures, car le comte, grâce à ses relations, peut leur arranger quelques tracasseries inattendues. Pour le Dorfrichter, cela dépend de la nature des relations que les PJ ont établies avec lui. S'ils sont en bons termes, il peut être un excellent contact ; ils se verront parfois confier des missions officielles, par exemple comme courriers. Ils pourraient apprendre de temps en temps des rumeurs. Par contre, s'il les a punis, il peut les faire surveiller discrètement et verra d'un mauvais œil toute nouvelle transgression : les aventuriers seront définitivement classés parmi les indésirables.

Voleurs de Bétail !

Résumé

Les personnages sont embauchés pour assurer une surveillance nocturne des bois qui séparent Kreutzhofen du Domaine Weilerberg, des pillards ayant déjà frappé à de multiples reprises dans les environs. Une série de fausses alertes leur permet d'apprendre les coupables secrets que dissimulent certains résidents, puis vient le moment d'affronter les voleurs de bétail.

Préparation

Au cours des deux dernières journées, des rumeurs faisant état de vols de bétail sur le Domaine Weilerberg ont circulé dans Kreutzhofen. De discrètes enquêtes révèlent que personne d'autre n'en a souffert. Theodosius von Eisenstadt est, paraît-il, furieux ; les PJ pourraient même le rencontrer arpentant le village en menaçant tout un chacun d'horribles punitions. *« Je les pendrai tous ! »* hurle-t-il. *« Les voleurs pour le vol et les paysans qui les protègent pour entrave à la justice ! Et les autres pour négligence criminelle — ils devraient savoir ce qui se passe dans leur maudit village ! Il faudrait en pendre quelques-uns haut et court, je vous le dis ! Jusqu'à ce que quelqu'un parle ! »* Il s'estime visiblement la cible d'une immense conspiration fomentée par les paysans — certainement inspirés par des groupes extérieurs hostiles.

Dieter Krankel le garde-chasse contacte les PJ. S'ils ont précédemment eu maille à partir avec lui ou Theodosius, leurs différends seront oubliés (ou presque) car ce sont des étrangers et le comte est convaincu que les vols sont d'origine locale. Dieter fait rapidement le point de la situation et leur propose de se charger de la surveillance des bois communs entre Kreutzhofen et Weilerberg. Les vols s'étant toujours produits aux heures sombres, il leur offre 2 CO par nuit, plus une prime de 50 CO s'ils attrapent les gredins. D'autres personnes se chargeant déjà des autres limites du domaine, il leur suffit de veiller sur la partie qui longe les bois communs.

Des incidents se déroulent dès la première nuit, alors que les PJ rôdent dans la nature, attendant de repérer des activités suspectes. Avant l'affrontement avec les voleurs, vous allez les distraire par quelques fausses alertes. Les suggestions qui suivent concernent principalement des secrets que les villageois préféreraient ne pas voir révéler au grand jour ; à la fin, les personnages seront peut-être en position de mettre à mal la structure sociale du village.

L'action peut se prolonger sur plusieurs nuits. Pendant la première veille, les PJ sont maintes fois dérangés, mais sans résultat utile. Dieter les paye encore un jour ou deux, mais s'ils rencontrent Theodosius — et particulièrement si leurs relations se sont détériorées à la suite d'une escapade antérieure — il atteint le paroxysme de la colère et porte des accusations violentes contre tout le monde. Il pourrait déclarer directement les aventuriers de mèche avec les voleurs — *« Pourquoi ne les ont-ils pas encore attrapés ? Je vais vous le dire — c'est parce qu'ils ne le veulent pas, c'est pour ça. Il faudrait les pendre comme complices ! Vous ne pourrez jamais faire régner l'ordre si vous n'inspirez pas aux paysans une terreur salutaire ! Pendez-en quelques-uns, c'est le seul langage qu'ils comprennent ! »*

Les PJ et les autres gardes sont tout décontenancés, mais le bétail continuant à disparaître, Dieter, de plus en plus inquiet et irrité, maintient leur travail. Il les supplie d'accroître leur vigilance car le "comte" doit recevoir des visiteurs très importants dans quelques jours et il est essentiel qu'il ait récupéré son cheptel d'ici-là.

Liaison Illicite

Cette rencontre se produit en fin de soirée. Les veilleurs entendent dans le bois des voix et des bruits de pas qui approchent. Il s'agit apparemment d'un homme et d'une femme ne faisant rien pour se montrer discrets — ils rient et parfois se mettent même à chanter.

Les PJ peuvent rester immobiles pour voir si les arrivants se dirigent vers eux, ou tenter de les approcher ouvertement ou discrètement. Dans le premier cas, les voix se rapprochent légèrement. Un Test d'*Ecoute* réussi (base 30%, *Acuité Auditive* +10, modifié d'au plus +/-20 selon les circonstances) fait reconnaître un accent bretonnien dans la voix masculine — ceux qui ont déjà rencontré Armand Painlevé et/ou Britt Stoltenberg les identifient alors. Au bout de quelques minutes, les bruits de pas cessent.



Si vous voulez piquer la curiosité des PJ, ils pourraient entendre un "pop" soudain — l'ouverture d'une bouteille de vin pétillant qu'ils pourraient prendre pour un coup de feu assourdi, surtout s'ils n'ont jamais *entendu* de coup de feu.

Une approche ouverte provoque la fuite du couple — cette liaison dure depuis un certain temps, mais aucun des deux partenaires ne tient à ce qu'elle devienne publique. Une arrivée discrète — si elle est réussie — permet de le surprendre. Il tente alors de fuir s'il le peut, ou Armand offre une somme extravagante pour que les aventuriers ne parlent à personne de ce qu'ils ont vu. Il sait parfaitement que si les frères Stoltenberg ne lui règlent pas son compte, c'est sa femme qui s'en chargera. Britt, de son côté, éclate en sanglots et les supplie de ne pas les dénoncer, leur racontant la vie misérable que lui font mener ses frères insensibles, laquelle n'a été égayée que par le seul bonheur d'être avec Armand.

C'est aux PJ de décider de leur attitude. S'ils révèlent cette liaison, Armand deviendra leur ennemi pour la vie (le temps qu'il se remette de la raclée infligée par Wilhelm et Erich Stoltenberg), et même les parties lésées — les frères de la belle et la femme d'Armand — ne se montreront pas particulièrement amicales envers eux. Personne n'aime les annonciateurs de mauvaises nouvelles ni les colporteurs de ragots.

D'un autre côté, s'ils promettent de n'en rien dire à personne, Armand se montrera ensuite très amical envers eux, mais il ne leur fera jamais vraiment confiance. Après tout, avec ce qu'ils savent, ils pourraient aisément lui nuire. S'il a l'occasion de les obliger à quitter le village, ou même de les faire tuer, il n'hésitera pas. Sans passer lui-même à l'acte, il pourrait inciter d'autres à détester les aventuriers ou à ne pas faire le geste qui leur sauverait la vie.

La meilleure tactique consiste en fait à s'approcher discrètement, s'assurer qu'il ne s'agit pas des voleurs de bétail et se retirer tout aussi discrètement pour reprendre la surveillance. Ainsi, personne ne sait rien et tout le monde est heureux. Les PJ sont toutefois au courant de la liaison, et peuvent par la suite faire pression sur Armand si le besoin s'en fait sentir.

Parties Lésées

Ceci peut se dérouler environ deux heures après la découverte d'Armand et de Britt. Quelqu'un — Dominique ou les frères — est sur la piste des amants. De nouveaux bruits de pas, beaucoup plus discrets, attirent l'attention des PJ. Ils ont à nouveau le choix entre ne pas bouger, approcher ouvertement ou discrètement.

S'ils ne cherchent pas à connaître l'origine des pas, ils les entendent qui s'éloignent, se rapprochent puis repartent — il semble que quelqu'un cherche quelque chose. Après plusieurs minutes, un hurlement déchirant vient rompre la tranquillité de la forêt, suivi de discussions coléreuses. Les amants ont été pris sur le fait et la situation prend une mauvaise tournure. Si les PJ révèlent leur présence, les bruits de pas cessent avant qu'ils aient pu voir qui que ce soit. Les nouveaux venus se cachent dans un buisson, où ils attendent de voir qui vient. Les Stoltenberg sont munis de dagues et de gourdins, tandis que Dominique Painlevé dispose d'un immense couteau à pain à la dentition vicieuse. S'ils les découvrent, les PJ peuvent agir comme bon leur semble.

Enfin, s'ils optent pour la discrétion, les personnages peuvent rejoindre les arrivants avant que le couple illégitime soit découvert, ou au moment où la rencontre se produit. Ils pourraient ainsi sauver des vies en séparant les deux groupes jusqu'à ce que tout le monde soit assez calmé pour discuter raisonnablement. De toute façon, s'ils se retrouvent impliqués dans l'affaire, ils ne vont gagner aucune amitié — que le monde est injuste !

De Bric et de Broc

Il est une autre personne qui traverse parfois cette zone la nuit, en toute discrétion : le Doktor Entesang, pour rencontrer en secret Boris Hippler le trafiquant de cadavres/pilleur de tombes, afin de discuter des arrangements nécessaires à ses folles expériences. Les PJ les entendent parler, ou repèrent un des deux hommes qu'ils suivent jusqu'au lieu de rencontre. Les deux compères pourraient également avoir fait d'un arbre creux une "boîte aux lettres" — un endroit où l'un dépose des messages (ou des choses moins plaisantes) que l'autre vient ramasser.

Cet incident débute par des bruits de pas furtifs ou une conversation surprise par les PJ. Gardez cependant quelques cartes dans votre manche, peut-être en ne dévoilant pas immédiatement les secrets du docteur. Par un petit artifice, vous empêcherez les aventuriers de débusquer Entesang et Hippler : le bon Doktor a placé une *Alarme Magique* à l'entrée de la clairière concernée, et un *Brouillard Mystique* protège ensuite la fuite des complices. Il serait préférable que les personnages réalisent qu'il se passe *quelque chose*, mais sans savoir précisément *quoi* jusqu'à ce que vous soyez prêt à lâcher les chiens sur le docteur.

Un Compte à Régler

Dagmar Tausk la mercenaire s'est retirée à Weilerberg par crainte de tentatives de représailles. Le hasard veut que les PJ sont justement en patrouille dans les bois au moment où un assassin à sa recherche essaye de gagner secrètement le hameau.

Ce sinistre sbire est peut-être déjà passé à Kreutzhofen où les questions qu'il a posées sans éveiller de soupçons l'ont convaincu que Dagmar se trouve bien à Weilerberg. Qui sait si les personnages n'ont pas bavardé avec lui, alors qu'il se prétendait marchand et faisait affaire avec eux, tandis qu'il était un marin tiléen rencontré dans une taverne, ou quelque autre individu à l'air inoffensif.

L'assassin traverse la forêt aussi discrètement que possible et peut même se rendre compte de la présence des PJ avant d'être lui-même repéré. Il tente alors de se rapprocher pour les identifier sans se faire voir ; au besoin, il détourne ensuite leur attention grâce à une ruse classique (une pierre lancée dans la direction opposée, etc.) pour s'éclipser et aller effectuer son travail. Il ne combattra que s'il y est obligé — les assassins, bien payés pour leurs actes de violence, ne gaspillent pas leurs talents sur des étrangers s'ils peuvent l'éviter.

A moins d'avoir une équipe expérimentée et efficace, montrez-vous prudent : un affrontement sérieux avec un tel individu pourrait l'affaiblir sérieusement. D'un autre côté, si les PJ le pistent, découvrent ses intentions et sauvent la vie de Dagmar, ils compteront ensuite une nouvelle amie qui pourrait même remplacer l'un d'eux (il vous suffira pour cela d'approfondir sa personnalité). Le fait de se terrer à Weilerberg s'étant clairement révélé insuffisant, elle décidera peut-être d'opter pour une vie aventureuse, espérant toujours garder une longueur d'avance sur tout désagrément futur.

La Jarre Médicinale

Nous avons déjà indiqué que le détestable Josef Gierig cherche à imposer ses attentions à Petra Drall en la menaçant de l'expulser ainsi que sa mère. Au cours d'une nuit obscure, les PJ peuvent rencontrer Petra qui, longeant le cours d'eau, se dirige vers Weilerberg. Si elle voit du monde venir dans sa direction, elle tentera de fuir, mais si elle est interceptée, elle annoncera qu'elle va voir Mère-Grand Eberhauer pour lui acheter un remède à base d'herbes qui puisse soulager le lumbago de sa mère. C'est un mensonge — elle espère en fait persuader la vieille femme de lui vendre un poison mortel ou toute autre drogue qui empêcherait Gierig de les ennuyer, elle et sa mère. Elle ne révélera ses intentions à personne — elle tient tellement à garder ses ennuis avec l'usurier secrets qu'elle préférerait céder à ses avances indésirées, pour ne pas dire malsaines, plutôt que de faire connaître aux villageois sa situation de misère.

Les personnages peuvent suivre Petra de loin ; ils la voient alors entrer chez Mère-Grand Eberhauer. Toutes deux discutent pendant une demi-heure, puis la visiteuse s'en va, apparemment en larmes. La vieille femme a (raisonnablement) refusé de fournir à Petra ce qu'elle lui demandait. Elle ne s'est pas laissée convaincre par ses mensonges,

d'autant qu'elle soupçonne depuis plusieurs mois les menaces que Gierig fait peser sur les Drall. Si les suiveurs restent sur la piste de Petra, ils la verront rentrer chez elle, et le sommeil finira par avoir raison de ses larmes. Interrogée, Mère-Grand Eberhauer refusera de révéler quoi que ce soit.

Enquête Privée

Les aventuriers ne sont pas les seuls à enquêter dans Kreutzhofen et ses alentours. En apparence mou et vain, Asterellion a des raisons très sérieuses d'être là : il tente de dépister des marchands humains sans scrupules qui se livrent au trafic d'objets elfiques volés. Pendant que les PJ chassent les voleurs de bétail, l'Elfe pourrait se trouver également dans les bois, en quête d'une autre espèce de voleurs.

Asterellion se déplace très discrètement dans cet environnement : il va certainement remarquer la présence des aventuriers avant que ceux-ci aient une chance de noter la sienne. Il tentera alors de s'approcher d'eux sans se faire remarquer pour découvrir ce qu'ils font. Une fois certain que les PJ ne sont en rien mêlés au trafic, il poursuivra son chemin, mais s'il est attaqué, il se défendra.

Pour développer cette histoire, vous ferez intervenir trois ou quatre contrebandiers qui traversent la forêt, chargés de sacs remplis d'œuvres elfiques. Les personnages pourraient les trouver avant Asterellion, qui sera alors attiré par les bruits de lutte.

Ou les PJ entendront ces mêmes bruits et rejoindront Asterellion alors qu'il sera déjà engagé dans le combat. S'ils réalisent qu'il est plus que l'artiste affecté qu'il prétend être, il leur parlera de sa mission en leur faisant jurer de garder le silence — que sa couverture soit dévoilée, et toute l'opération serait réduite à néant.

Si les personnages sont trop peu nombreux ou trop affaiblis par des incidents antérieurs pour s'occuper seuls des voleurs de bétail, Asterellion leur viendra en aide. Lorsque la rencontre avec ces bandits se produira (voir plus loin), il sera attiré par les bruits de combat et se joindra aux PJ s'ils ont l'air d'avoir le dessous.

Clair de Lune

Une autre personne fréquente parfois les bois nuitamment ; Magnus Dunn, désespérément amoureux de Mimi Abelard, la sculptrice, vient s'y réfugier pour se lamenter sur son propre sort, quelquefois après avoir un peu trop bu.

Il ne cherche absolument pas à faire preuve de discrétion et est tellement plongé dans ses pensées que l'on peut s'approcher de lui en n'attirant son attention qu'à la dernière minute (-10 à ses Tests d'*Ecoute*). Ne s'attendant pas à faire de rencontre, il va certainement s'enfuir, complètement paniqué, s'il est surpris ou défié.

Pour ajouter à la confusion, faites en sorte que Magnus tombe sur Asterellion à peu de distance des aventuriers. Le scribe, surpris par l'apparition soudaine de l'Elfe, détale pour se heurter aux PJ. Cela suffit pour convaincre le jeune homme que les bois sont peuplés de bandits, d'assassins et pire encore. Aveuglé par la peur, il court dans tous les sens de manière très bruyante, révélant peut-être ainsi la position des personnages. Ce peut être très ennuyeux si ces derniers tentaient justement de surprendre quelqu'un.

Les Voleurs de Bétail (Enfin !)

La nuit précédant l'arrivée de l'important visiteur chez Theodosius, les aventuriers démasquent les voleurs.

En premier lieu, ils en repèrent un derrière un arbre, en train de satisfaire un besoin pressant. Ils devraient le capturer sans aucun mal ; si vous voulez rendre les choses un peu plus difficiles, ils l'entendent se déplacer



dans la forêt alors qu'il ouvre le chemin pour le reste de la bande (mais ils ignorent ce fait) et doivent le pister pour l'attraper sans se faire remarquer.

Quelle que soit la technique employée, les PJ font prisonnier un des voleurs. A peine une minute après (servez-vous de votre montre : vos joueurs devront faire bon usage du temps dont disposent leurs personnages), ils se retrouvent complètement encerclés par les autres gredins.

Les bandits, au nombre de six, sont tous équipés de gourdins rembourrés de cuir et de toile.

« Allons, » dit l'un d'eux, *« libérez notre ami, repartez vous occuper de vos affaires, et il n'arrivera rien à personne. »* Les aventuriers disposent d'un round pour obéir avant que les voleurs chargent en agitant leurs armes matelassées (les coups sont assommants, même s'ils ne disposent pas tous de la compétence correspondante). Si les PJ libèrent immédiatement leur captif, un des hommes siffle : *« Maintenant, ils nous ont vus. »* Après un murmure d'agrément, ils passent également à l'attaque.

Au bout de deux rounds de combat, une voix s'élève : *« ARRETEZ IMMEDIATEMENT ! »* Les bandits hésitent ; pendant le round suivant, ils se contentent de parer et d'esquiver.

« Allons, il suffit ! » reprend la voix. *« Pas d'effusion de sang ! »*

Il serait préférable que les PJ cessent de se battre à ce moment-là — ne serait-ce que pour savoir ce qui se passe. Sinon, leurs ennemis reprennent la lutte, ne s'enfuyant que lorsque la moitié d'entre eux ont été tués ou mis hors combat. Dans ce dernier cas, les captifs reconnaissent leurs torts, mais affirment ignorer l'identité de leur commanditaire et ses motivations.

Si les PJ suivent son ordre, un jeune homme d'une vingtaine d'années surgit du sous-bois. Il émane de lui une grande impression d'autorité et c'est visiblement le chef de la bande.

« Voyons, » dit-il quand tout le monde l'écoute, *« je peux vous assurer que cette violence est inutile. D'ailleurs même, je réprouve la violence — d'autant plus que, dans ces circonstances, ce petit exercice m'oblige à doubler la paye de mes hommes. »* Un murmure approbateur s'élève parmi les voleurs, puis l'arrivant s'adresse aux PJ :

« Vous voudriez certainement quelques explications. Je peux vous en fournir, si vous voulez bien refréner votre colère. Jamais il n'a été dans mes intentions de faire couler le sang. Si vous acceptez de nous suivre, je peux vous proposer des rafraîchissements et faire soigner ceux qui en ont besoin. Mais s'il vous plaît, déposez vos armes. Il est de toute façon prévu que le bétail volé soit rendu à son légitime propriétaire demain matin. »

Le repaire des voleurs ne figure sur aucune carte : son emplacement exact importe peu. La bande s'est installée dans une ferme en ruines oubliée depuis longtemps, au cœur des Bois Wundt. La nature a pratiquement repris ses droits sur les bâtiments maintenant recouverts de plantes grimpantes. La garde est assurée par une douzaine de bandits, le bétail attend dans une grange délabrée vaguement remise en état. Pendant que l'on prépare à manger et à boire, les blessés sont soignés.

Le jeune homme poursuit : *« Mon nom est Konrad von Eisenstadt. Mon père, le propriétaire de ces bêtes, a abandonné ma mère peu avant ma naissance. Si vous avez déjà fait la connaissance de l'estimable Theodosius von Eisenstadt, vous savez que c'est un imbécile pompeux, hâbleur, malveillant et d'esprit étroit qui ne se soucie que de sa position et de son confort. J'ai un compte à régler avec lui et j'espérais pouvoir atteindre mon but sans nuire à qui que ce soit. Je regrette terriblement que cela ait débouché sur une telle violence.*

Demain, mon père adoré reçoit la visite du général Hintern, un vieil ami d'armée pour lequel il a une grande considération. Demain, la vengeance sera mienne. Je vous promets que mon père récupérera son bétail indemne et que personne ne souffrira. De plus, je suis prêt à vous payer le double de ce que vous avez reçu pour capturer les pillards. Enfin, une douzaine de mes hommes sont postés tout autour de vous. Avec toutes ces considérations, pensez-vous que nous pourrions conclure un accord ? »

Konrad ne révélera rien d'autre sur son plan ; il "invitera" les PJ à passer le reste de la nuit dans son camp. Si l'on fait abstraction du fait qu'il n'acceptera pas de les laisser partir, c'est un hôte parfait — la nourriture et les boissons, de bonne qualité, ne manquent pas, la compagnie est agréable (certains bandits se méfient malgré tout des PJ, et c'est bien compréhensible) et il paie à chacun 10 CO en "compensation de la peine que vous vous êtes donnée" — cela comprend la somme mentionnée précédemment. A l'aube, les voleurs de bétail sont prêts à partir.

« Puis-je vous suggérer, » ajoute Konrad, *« de vous rendre à la ferme de Weilerberg dans le courant de la matinée ? J'espère que la petite distraction que j'ai prévue vous récompensera, au moins partiellement, de tous les inconvénients dont vous avez dû souffrir. »* Les aventuriers peuvent maintenant partir.

A Weilerberg, le général Hintern et son petit groupe arrivent à la ferme en milieu de matinée. Theodosius les attend, en grande armure sur son destrier, les armoiries de sa famille claquant sur la flamme de sa lance. Les domestiques et les villageois sont en rangs sur la pelouse, tels une armée, et les deux vieux chevaux de bataille pompeux passent près d'une dizaine de minutes à se beugler des salutations au formalisme absurde à travers leur casque à ventail.

Tout d'un coup, le son d'une corne retentit dans les bois. Quelques cris sont suivis de meuglements bovins — et les bêtes volées effectuent une réapparition théâtrale, piétinant les champs, fonçant droit sur leur maître.

Les vaches sont, comme Konrad l'a promis, en parfaite santé, mais ce n'est pas tout. Elles ont été peintes de couleurs vives et artificielles ; sur leurs flancs, de manière bien contrastée, s'étalent des propos très imaginatifs et peu flatteurs pour Theodosius — sa santé mentale, ses origines, son intelligence, sa moralité, ses habitudes personnelles et son hygiène sont sujettes à des critiques extrêmement négatives.

Les paysans laissent le passage au troupeau. Ceux qui savent lire expliquent aux autres les messages et tous rient de cette farce monumentale. Pendant ce temps, les bovidés chargent à travers la pelouse en direction des deux hommes en armure. Theodosius, bien raide sur son destrier, est totalement foudroyé. Malgré des efforts désespérés, il ne semble plus savoir quoi faire. Le général Hintern reste également bouche bée — pour autant que son casque permette de le voir — devant le spectacle arrivant à grande vitesse.

La parade pseudo-militaire se dissout enfin dans un grand tohu-bohu. Theodosius est désarçonné — sa personne s'en sort sans mal, mais sa dignité est quelque peu éclaboussée par un atterrissage sur une bouse de vache. Le cheval du général bondit et, n'étant plus contrôlé, emporte son cavalier sur la piste de Kreutzhofen, entraînant derrière lui des domestiques en livrée.

Konrad et les voleurs ne se manifesteront pas ; on peut espérer que les PJ sauront garder le secret du jeune homme. Ils n'auront peut-être gagné que quelques pièces pour leur peine, mais auront appris des faits fascinants sur les gens du coin ; de plus, s'ils avaient des griefs contre Theodosius, ils auront trouvé certaines compensations.

Une Affaire d'Honneur

Résumé

Guido Sangiovesi est enlevé par des *sindicalistas* ; les PJ apprennent qu'un lourd secret pèse sur Il Tauro Rosso. Il leur faut poursuivre les ravisseurs sur le canal pour délivrer Guido. Pourront-ils sauver le restaurateur sans provoquer une guerre ?

Préparation

Quelques jours avant le début des événements, de nombreuses péniches tiléennes arrivent à Kreutzhofen, bien plus que d'habitude ; il y a donc un grand nombre de Tiléens dans le village. Il serait préférable que les PJ aient précédemment établi des relations plutôt amicales avec Benito et/ou Guido.

Kidnappé !

L'incident devrait débuter alors que les PJ dînent au Tauro Rosso, par exemple conviés à un banquet par un ami ou un ancien employeur. La place est tranquille (la plupart des péniches sont parties dans l'après-midi) car ils sont les seuls clients. Eléonore Sangiovesi s'occupe seule du restaurant, chose facile avec si peu de monde. Elle est en tout cas de bonne humeur : les Tiléens étaient si nombreux durant les derniers jours que les affaires ont été excellentes.

« *Je ne sais pas où mon cher mari est encore passé,* » dit-elle d'un ton enjoué, « *mais je crois que je peux le deviner. Il a passé une grande partie de la matinée à boire avec une bande de sindicalistas ; je l'imagine bien dans un endroit très frais, très sombre et très calme, en train de cuver son vin avec son frère.* »

Quelques minutes plus tard, un grand fracas retentit à l'étage. Benito titube dans l'escalier et rejoint la salle de restaurant, traînant derrière lui des fragments de corde et des morceaux de chaise. Complètement hystérique, il braille dans sa langue maternelle jusqu'à ce qu'on réussisse à le calmer. Seuls ses compatriotes saisissent automatiquement la teneur de ses propos — les autres doivent réussir un Test d'**Int** ou ne repérer que le prénom du frère et parfois des mots se rapprochant de "sindicalista".

Avec l'aide d'Eléonore, il est possible d'apaiser Benito et d'apprendre les faits suivants :



« *Les serpents — nuit et jour, ils mangent mes plats, boivent mon vin, dorment sous mon toit, et pendant tout ce temps, ce sont des Feccia — ptui !*

Moi et Guido, on a pris un verre avec eux — ptui ! — et on s'est un peu saoulés — bon, on était complètement faits. L'instant d'après — BOUM — les ténèbres complètes. Je me réveille la tête comme une citrouille, ligoté sur une chaise, et plus de Guido. Les rats m'ont collé un chiffon dans la bouche, je ne pouvais pas appeler à l'aide — je viens juste d'arriver à renverser la chaise et à en briser quelques morceaux pour me libérer. Et maintenant, ils emmènent Guido à Miragliano et ils doivent être à mi-parcours. Guido ! Mamma Myrmidia ! » Benito se frappe le front. « *Vite ! Il faut un bateau ! S'ils arrivent à Miragliano, sa vie vaudra moins que la lie au fond d'une bouteille !* »

Benito, paniqué, file tout droit jusqu'aux quais. Eléonore supplie les personnages de l'accompagner, car personne ne peut dire ce qu'il va faire dans l'état où il est — « *Il pourrait même aller jusqu'à attaquer seul tout un navire de bandits !* » — et leur offre 30 CO chacun pour cela.

Benito estime que les Feccia sont partis depuis quatre heures. Si les PJ se renseignent aux quais, Gretchen Erdheim leur apprend qu'ils ont embarqué sur la péniche *Canaglia*, mais qu'à cause d'une rame brisée, ils ont été retardés d'une heure. Malgré leur avance de trois heures, il est encore possible de les rattraper. Si quelqu'un pense à se renseigner, Gretchen signale également que la *Fetucchini* est partie il y a tout juste une heure ; ce sera donc la première que les PJ rejoindront. S'ils en sont avertis, ils pourront éviter de s'en prendre à d'innocents Tiléens sans défense ; accordez 10 PE supplémentaires à celui qui aura songé à poser la question.

La péniche *Fangio* est actuellement à quai. L'essentiel de son équipage se trouve à l'Aigle Noir, mais après une rapide conversation dans sa langue natale, Benito réunit suffisamment de monde pour la faire naviguer. Ces PNJ n'ayant pas de compétences utiles en combat, les PJ devront ensuite se débrouiller seuls ! Dans un coffre sous la couchette du capitaine sont rangées six arbalètes et une boîte de 150 carreaux (l'armement habituel à but défensif d'une péniche de sindicalistas). Le plan fourni s'applique à toutes les embarcations — ces péniches sont toutes construites suivant le même modèle.

Politique de Sang

Les aventuriers partent au crépuscule. La péniche dispose de voilures et de six rames. Tout le monde y passe à tour de rôle afin de maintenir la cadence. Benito est comme possédé — il rame jusqu'à s'effondrer et il faut pratiquement l'obliger à s'arrêter. Pendant qu'il se repose, les PJ ont une occasion de le questionner sur les Feccia et de découvrir ce que cache cet enlèvement.

« *Tout d'abord, Guido n'est pas mon vrai frère. Nous avons été élevés ensemble depuis notre naissance, mais il n'est pas mon frère. Vous voyez, il y a longtemps, Miragliano était dirigé par la famille Fulvini. C'étaient des grands princes, justes et sages, et ils étaient aimés de tous. Puis le duc Emilio Fulvino de Miragliano a été assassiné — en même temps que le reste de sa famille — et les Cornuti (ptui !), ils sont devenus les Ducs. Et depuis, ils règnent sur Miragliano.*

Mais, sans que les Cornuti le sachent, un des Fulvini en a réchappé. Ce n'était qu'un bébé, et sa nourrice — ma mamma, qu'elle soit bénie — a prétendu que c'était son enfant plutôt que de le livrer aux assassins. Guido et moi, nous avons été élevés comme des frères, mais il est de droit le Duce Magnifico Guido Fulvino de Miragliano.

Les Feccia (ptui !), ils travaillent pour les Cornuti. Ils ont dû finir par apprendre pour Guido — toute sa vie, bénie soit-elle, ma mamma a craint que cela arrive — et ils sont venus pour l'emmener à Miragliano. Les Cornuti (ptui !), ils veulent tellement être sûrs de sa mort qu'ils doivent la voir de leurs propres yeux puants. »

Oups...

Avec une rotation régulière parmi les rameurs, l'embarcation met 18 heures pour rattraper la *Canaglia*. Après six heures de navigation, le *Fangio* arrive au niveau de la *Fetucchini* : les PJ aperçoivent tout d'abord des lumières, puis, s'étant rapprochés, ils distinguent une péniche éclairée par deux lanternes, une à l'étrave, l'autre à la proue.

S'ils ignorent la présence de la *Fetucchini*, ils supposeront peut-être qu'il s'agit de la *Canaglia* et ouvriront donc le feu — la réussite d'un Test d'**Int** associée à la compétence *Potamologie* permet de réaliser que ce bateau ne peut être le bon, car il a été trop rapidement rattrapé.

Quatorze sindicalistas sont à bord de la *Fetucchini* ; ils riposteront au bout de 1D4+1 rounds, le temps de sortir leurs arbalètes. Ils appartiennent à une guilde très puissante qui n'hésite pas à engager des assassins pour punir les exactions commises à l'encontre de ses membres. Les aventuriers pourraient par la suite avoir quelques problèmes s'ils commettent l'erreur d'attaquer la *Fetucchini*.

Poursuite Infernale

Après avoir navigué pendant environ une heure sur la partie souterraine de la Sol, le bateau des PJ rejoint sa véritable proie. Le *Fangio* vient de passer une boucle de la rivière, lorsque l'autre apparaît, à moins de deux cents mètres. L'écart diminue de 10 mètres par tour, jusqu'à ne plus représenter que 60 mètres — l'équipage de la *Canaglia*, pris de soupçons, accélère alors la cadence. Le *Fangio* ne se rapproche plus que de 6 mètres par tour.

Il faut cependant pour cela que les poursuivants ne déclenchent pas les hostilités. Sinon, quatre des ravisseurs ripostent avec leurs arbalètes ; six autres continuent de ramer et les quatre derniers les protègent de leurs boucliers — ces dix-là disposent d'un *abri solide* (-20 à la **CT** de l'attaquant), en plus de leur protection normale de 1 PA partout. Le tunnel n'étant que faiblement éclairé, ceux qui ne disposent pas de la *Vision Nocturne* subissent une pénalité de -10 en **CT**.

Les rameurs du *Fangio* n'apprécient guère de servir de cibles ; ils pourraient bien abandonner les avirons pour se mettre à l'abri : au premier round où l'ennemi riposte, effectuez un Test de **Cd**, en vous basant sur le score de celui qui a fait office de leader pendant tout le voyage (Benito ou un des aventuriers).

En cas d'échec, les rameurs se dispersent et le bateau perd de la vitesse — la *Canaglia* reprend 15 mètres par tour jusqu'à ce que les marins acceptent de regagner leurs postes, ce qui sera facilité si on leur installe un abri.

Les ravisseurs ne visent pas de cibles particulières ; les impacts sont répartis aléatoirement entre tous les passagers du *Fangio*. Chaque fois qu'un rameur est touché, il faut le remplacer sous peine de voir le bateau perdre à nouveau du terrain :

Nombre de rameurs blessés	La Canaglia reprend
1	2 mètres/tour
2	4 mètres/tour
3	8 mètres/tour
4 ou plus	16 mètres/tour

Ouvrir les hostilités de loin n'est pas la meilleure des tactiques : Guido étant à bord de l'autre bateau, il risque autant que ses ennemis d'être touché. Les poursuivants feraient mieux de se rapprocher le plus possible sans éveiller les soupçons.

Si le *Fangio* arrive à 60 mètres de la *Canaglia* sans aucun acte de violence, les rameurs du deuxième accélèrent comme indiqué. Si l'écart continue de se réduire, les occupants du *Fangio* sont interpellés par Lorenzio Feccia, le chef des kidnappeurs.

« Holà ! Pourquoi allez-vous si vite ? Miragliano est en feu ou quoi ? » Ses soupçons transparaissant dans le ton de sa voix, les PJ doivent donner une raison convaincante ; il serait préférable qu'elle n'ait rien à voir avec Feccia et la *Canaglia* — ils peuvent prétendre par exemple appartenir aux services de la douane et poursuivre le *Fulvio*. Faites un Test de **Soc** pour le compte de celui qui parle le plus, en appliquant un modificateur pouvant atteindre +/-30, selon la qualité de l'histoire. Avec la compétence *Baratin*, le personnage bénéficie d'un modificateur supplémentaire de +10, et de -10 s'il *n'est pas* tiléen — sur une péniche de sindicalistas, des membres d'équipage d'une autre nationalité ne peuvent qu'éveiller les soupçons.

En cas de réussite, Lorenzo accepte ce qui lui est dit. Si la marge d'échec est inférieure à 20 points, il se montre sceptique, et le PJ peut tenter de le convaincre une nouvelle fois en développant son propos (le joueur devra réfléchir rapidement). Si elle est supérieure à 20 points, Lorenzo commande aux hommes disponibles de charger leurs arbalètes et ordonne aux suiveurs de ne plus approcher. En cas de refus de leur part, il leur lance un dernier avertissement lorsqu'ils arrivent à 30 mètres puis donne l'ordre à ses hommes de tirer.

Evidemment, si les personnages font quelque chose de stupide, comme crier : *« Remettez-nous le duc légitime de Miragliano ! »*, Lorenzo ouvre immédiatement les hostilités !

Aborder la Canaglia

Le plan de péniche est valable pour les deux bateaux. Les ravisseurs se placent principalement du côté où arrivent leurs poursuivants. Lorsque le *Fangio* est très proche, les rameurs abandonnent leur poste pour dégainer leur épée.

Il est possible de sauter d'une péniche à l'autre sans risque lorsqu'elles sont à moins d'un mètre l'une de l'autre (2 mètres avec la compétence *Acrobatie*). Si l'écart est supérieur, il faut effectuer un Bond sans aucun élan. La rivière fait 3, 60 m de profondeur. Quand quelqu'un bondit sur la *Canaglia*, on ne considère pas qu'il *charge*.

Les PJ affrontent douze sindicalistas, plus Lorenzo et Isabella Feccia, laquelle, tout en essayant de rester cachée, se défendra avec le sort *Sommeil*. Ils sont secondés par Benito et 1D3 rameurs (les plus courageux). Si les chances sont contre eux et/ou s'ils sont encore trop faibles pour s'en sortir, faites intervenir deux rameurs supplémentaires. L'affrontement doit cependant rester très serré.

Tout ravisseur dont le score en **B** est réduit à zéro se rend. La bande entière le fait si quatre au moins de ses membres se retrouvent dans cet état, ou lorsque Lorenzo est tué ou mis hors combat — à moins qu'elle n'ait encore l'avantage numérique sur ses adversaires.

Si la lutte semble tourner en faveur des poursuivants, Lorenzo essaie de quitter le combat pour aller dans la cale où est détenu Guido, ligoté et bâillonné.

Les PJ qui le suivent le retrouvent se protégeant derrière Guido toujours immobilisé, une dague posée sous la gorge de son prisonnier. Lorenzo est totalement caché, le corps de sa victime lui fournissant un *abri solide* (-20 à la **CT** de l'attaquant). Après leur avoir ordonné de sortir, il rejoint le pont, la lame toujours collée au cou de Guido.

Tout dépend maintenant des aventuriers. S'il tue Guido, Lorenzo est un homme mort, il le sait. D'un autre côté, c'est son dernier atout. Il tentera donc d'inciter les PJ à se rendre aux bandits restants. En gardant la tête froide, il leur sera cependant possible d'éloigner Guido de Lorenzo sans conséquences tragiques. Un coup bien placé ou une menace concernant Isabella pourraient lui faire relâcher son attention assez longtemps pour que le prisonnier fasse un plongeon désespéré et se mette à l'abri.

Si quelqu'un tente de prendre Lorenzo de vitesse, accordez à ce dernier un Test d'**I** — en cas de réussite, il parvient à blesser Guido avant de tomber. Le captif a droit à un Test d'**I**, à -20 parce qu'il est ligoté, pour s'écarter de la lame ; en cas de succès, il encaisse un coup de **F** 1,

de **F** 3 dans le cas contraire, les dommages étant doublés car il est *inerte*. L'attaque est trop faible pour provoquer des dégâts supplémentaires si le résultat du jet de dé est 6. Dans le cas d'un coup critique, les effets sont appliqués à la tête. Même si Guido est blessé (cette solution n'étant pas la moins dangereuse), des soins rapides empêcheront cette affaire d'avoir des conséquences graves.

Le Retour

Les aventuriers ont enfin délivré Guido et tué ou capturé ses ravisseurs. S'ils décident de les ramener à Kreutzhofen pour les remettre entre les mains du Dorfrichter, il leur faut s'assurer qu'ils sont soigneusement attachés car ils profiteront de la moindre opportunité pour tenter de s'échapper. Si Lorenzo est encore en vie, il proposera aux PJ un échange : tout ce qui a de la valeur sur le bateau contre sa libération et celle de sa sœur. Il promettra plus encore si nécessaire, en signalant que sa riche famille récompensera ceux qui le laisseront partir. Il pourrait aussi laisser entendre que cette même famille a amplement les moyens de venger sa mort (et celle d'Isabella). Toutefois, si les personnages le libèrent, il aura tellement perdu dans l'affaire qu'il ne songera qu'à prendre sa revanche.

Le *Fangio* peut maintenant redescendre la rivière ; il rejoint Kreutzhofen en 21 heures, compte tenu de la fatigue et des blessures dont souffrent peut-être les PJ et certains membres de l'équipage. Le trajet se passe sans incident (à moins que vous ne soyez assez odieux pour leur imposer quelques rencontres après ce qu'ils viennent de vivre) ; Eléonore Sangiovesi paie aux sauveteurs la somme promise. De plus, Benito organise un grand festin dans son restaurant (lorsque tout le monde a eu le temps de rattraper un peu de sommeil !) pour tous ceux qui ont contribué à la libération de son frère, entièrement offert par la maison : la nourriture forme des montagnes, le vin coule à flots. Les aventuriers sont, le temps d'une semaine, les héros locaux.

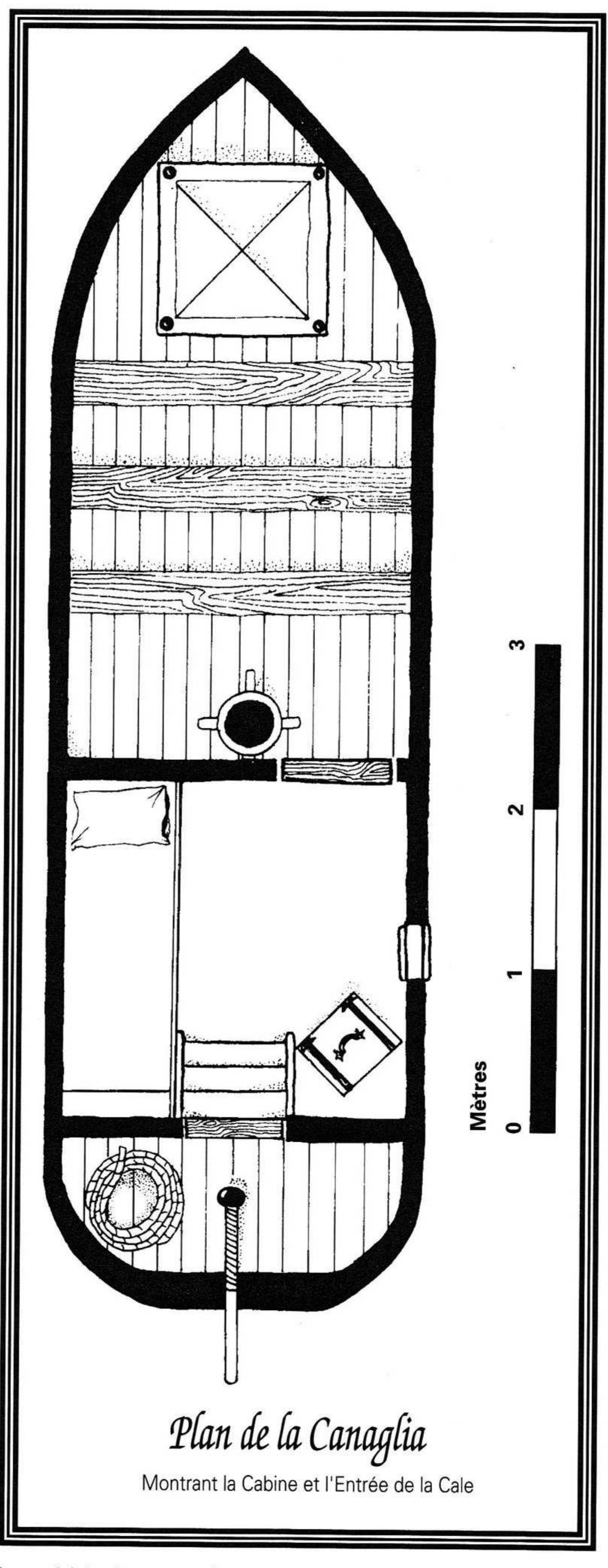
Au cours de la fête, Guido se lève afin de prononcer un rapide discours de remerciement et admet officiellement être le légitime duc de Miragliano. Il annonce son intention de quitter Kreutzhofen — ayant apporté suffisamment d'ennuis à ses amis ; malgré les protestations de Benito et des autres, il est déterminé à s'en aller au loin puisque sa cachette à Kreutzhofen a été découverte. Vous avez ainsi l'occasion de développer cette histoire.

Benito peut insister pour accompagner son "frère" — un des derniers sergents des Fulvini à avoir survécu, il est avant tout loyal à cette famille et ne saurait accepter que le vrai duc parte vers l'inconnu sans le moindre fidèle. Sous l'impulsion du moment, il pourrait donner Il Tauro Rosso (ou plutôt sa part du restaurant, puisque l'autre moitié appartient à Josef Gierig) à un PJ tiléen en lui recommandant de bien cuisiner et de faire honneur à son pays en cette terre étrangère. Diriger une taverne n'est pas une activité idéale pour un aventurier, mais cela peut se révéler utile si le groupe souhaite établir une base permanente dans les environs de Kreutzhofen. Il lui sera également possible de céder cette part à Gierig, contre un bon prix, avant de repartir.

Si vous désirez entamer une longue campagne en Tilée, les PJ pourraient décider de défendre la cause de Guido en l'aidant à remonter sur le trône de Miragliano, déposant au passage les usurpateurs et leurs infâmes alliés, les Feccia. Cela vous demandera un long travail, qui sera récompensé si vous aimez gérer des aventures politiques particulièrement complexes.

Quoi qu'il arrive, les PJ auront maintenant acquis des amis fidèles : les Sangiovesi. Les sindicalistas se montreront également plus chaleureux envers eux. Leur réputation commençant à se développer, ils seront demandés par des marchands ou même des personnalités telles que le Dorfrichter, Asterellion Aiguail ou Josef Gierig pour agir comme courriers ou gardes ; avec de tels commanditaires, vous pourrez également faire démarrer votre propre campagne.

Enfin, un dernier point qui n'est pas à négliger : à Portomaggiore (petite ville au nord-ouest de Miragliano), la famille Feccia, aussi dangereuse que haineuse, attendra son heure. Elle n'enverra plus ouvertement des émissaires à Kreutzhofen. Mais elle chargera des espions de la renseigner sur les activités des aventuriers, peut-être avec l'intention de lâcher des assassins à leurs trousses. Si Lorenzo et Isabella ont été tués, les Feccia voudront à tout prix savoir ce qui c'est passé. De plus, leur plan pour capturer Guido pour le compte de leurs maîtres les Cornuti ayant été contré, il leur faudra absolument se venger. Les querelles tiléennes se prolongeant fréquemment sur des générations, les personnages auront de bonnes raisons de ne jamais s'attarder au même endroit !



Plan de la Canaglia

Montrant la Cabine et l'Entrée de la Cale

Ebauches d'Aventures

Les histoires présentées dans ce chapitre doivent être développées pour devenir de brèves aventures. Selon le travail que vous serez prêt à y consacrer, elles pourront prendre une soirée de jeu ou s'étaler sur trois ou quatre séances.

Le Vieux Loup de Mer

Un capitaine Jean Lemain, arrivant de quelque coin de Bretonnie, s'installe à l'Auberge de l'Aigle Noir pour une durée apparemment indéterminée. Bien que ses vêtements de mauvaise qualité soient usés, il semble ne jamais manquer d'argent. Ses consommations à l'auberge sont mises sur "son compte", avantage que Johann Silber n'a jamais accordé auparavant. Le visiteur paraît faire partie de ses amis et prétend qu'ils ont navigué ensemble.

Les personnages qui y prêtent attention en réussissant un Test d'**I** remarquent que Lemain regarde parfois Annalise d'un air entendu. Au bout d'une semaine, la jeune femme change d'attitude envers le bon capitaine — elle se montre brusque, irritable et impatiente avec lui.

Voici toute l'histoire : dans la malle de Johann Silber, Annalise a découvert des papiers évoquant le temps où il était pirate sur le *Frère Jacques*. Elle y a remarqué un nom, Jean Lemain, qu'elle était sûre d'avoir entendu chez un ami de Quenelles. Ayant réussi à entrer en contact avec cette personne, elle a établi son plan : le marin apparaît et, de connivence avec elle, fait chanter Silber en menaçant de révéler son passé. Elle fantasme sur un hypothétique trésor que Silber aurait caché quelque part. Lemain, pour sa part, estime plus agréable de vivre, de manger et de boire à l'œil et semble très heureux de s'installer à l'Aigle Noir comme hôte permanent — et non payant. Pour le moment, il se contente du logis et du couvert, et du peu de menue monnaie que Silber lui donne.

Les PJ qui comptent dans leurs carrières actuelles ou passées celles de Matelot ou de Combattant Embarqué se souviendront du nom du capitaine s'ils réussissent un Test d'**Int**. On raconte encore ses exploits en haute mer, quoique la plupart des gens vivant à l'intérieur des terres, comme à Quenelles, n'aient jamais entendu parler de lui.

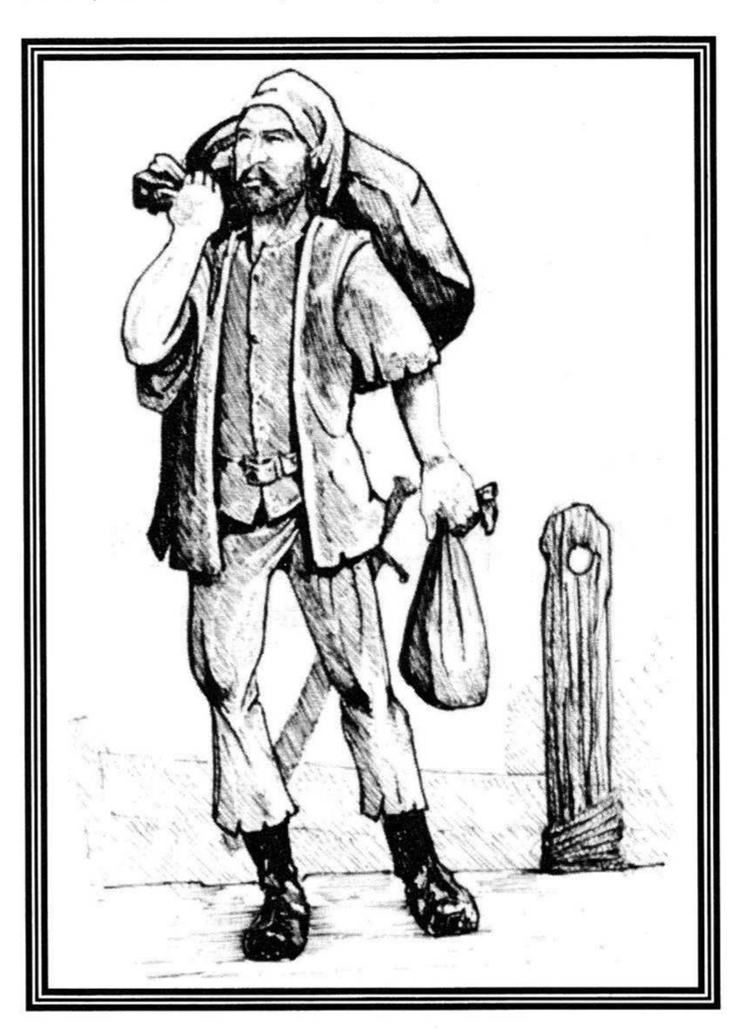
Que les aventuriers déterminent immédiatement ou non ce qui se passe n'est pas très important — n'hésitez pas à entretenir le mystère si vous prévoyez de répartir cette histoire sur plusieurs séances. Les événements se précipitent de toute façon lorsque Lemain a passé environ un mois à l'Aigle Noir.

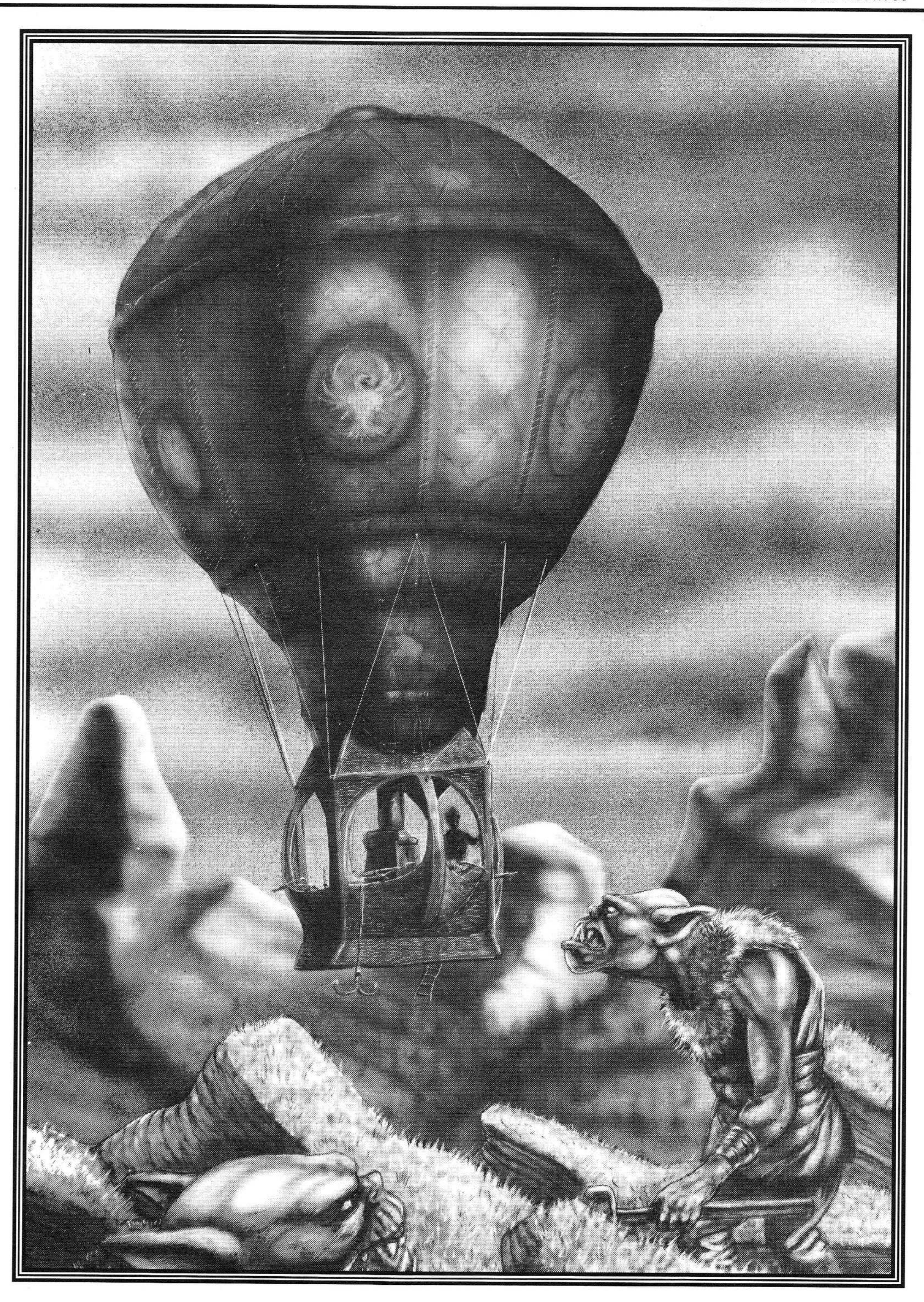
Stapmi Thundergut est aperçu alors qu'il vient déposer des papiers à l'auberge. Ce sont des quittances d'hypothèque : Silber a désespérément besoin d'argent. Une visite discrète révèle le tout. A moins qu'un soir, Lemain, ivre mort, se montre particulièrement injurieux et que le pauvre aubergiste tourmenté laisse échapper une phrase du genre : *« Espèce de sangsue puante ! »*, qui tombe dans l'oreille d'un PJ. Solution plus dramatique : Lemain est tué par Boris Hippler, et son corps vendu au Doktor Entesang. Pas de cadavre, et le pauvre Silber comme principal suspect... Cette méthode extrême ne devrait être employée que si vous désirez sérieusement corser l'intrigue !

Le problème consiste à déterminer ce qui se passe et à y remédier. Il serait évidemment préférable que Silber se soit montré amical avec les personnages ; ayant appris à le connaître, ces derniers voudront autant que lui maintenir le secret de son passé. L'ancien marin pourrait même leur demander de le débarrasser du capitaine, en mentionnant qu'il sait quelque chose sur eux... Puis le capitaine de la garde et le Dorfrichter sentiront qu'il y a anguille sous roche. Cette intrigue se révélera utile pour rendre la vie difficile aux PJ.

La Machine Merveilleuse du Fermier Richthofen

Une rumeur circule dans Kreutzhofen pendant les quelques semaines qui précèdent cet incident : Magnus Richthofen a perdu la tête. Il a appris avec enthousiasme l'art de la vannerie auprès d'un de ses manouvriers, et maintenant un marchand lui a livré des tonneaux scellés remplies de vessies de porc ! Fou, complètement fou.





Si les PJ tentent de vérifier ces histoires, ils s'aperçoivent que la ferme Richthofen est devenue un vrai camp retranché — quiconque veut s'en approcher est chassé par des manouvriers agitant leurs fourches tout en hurlant contre ces intrusions.

La deuxième rumeur est lancée une semaine après la première. Magnus le Fou, comme les gens l'ont surnommé, a fait venir une nouvelle cargaison de vessies de porc, complétée de douzaines de rouleaux de corde de boyau et d'une charretée de cuir ! Il y avait aussi une boîte hermétiquement close, portant l'adresse d'un marchand de Nuln. Les commérages vont bon train — certains prétendent qu'elle contient des restes humains, d'autres d'immenses sommes d'argent.

Un énorme tonneau, étiqueté "Graisse de Morse", arrive ensuite. Même à Weilerberg, on en entend parler ; le vieux Otto Lummel vient un jour à l'Aigle Noir, marmonnant à propos de la dernière bizarrerie : *« Ça me scie complètement, pour sûr. »*

C'est l'occasion de vous amuser. De temps en temps, en plein milieu d'autres histoires, faites allusion à la dernière livraison chez Richthofen, ou à sa nouvelle lubie. Aux produits étranges et merveilleux, vous ajouterez de grandes quantités de cordes, quelques charrettes de charbon, des sacs de sable, etc. Les marchandises arrivent à intervalles réguliers, et tout est emporté dans une grange où des lampes brûlent tard la nuit.

Que trame Richthofen ? En fait, il construit une énorme montgolfière. Il a appris la vannerie pour réaliser le panier, les vessies de porc et les cordes de boyau sont destinées au ballon proprement dit, l'huile de morse maintiendra la souplesse de l'enveloppe, et le cuir assurera la cohésion de l'ensemble.

Richthofen a l'intention de voyager à bord de son engin jusqu'à Mortensholm, ouvrant ainsi une voie où les bandits ne pourront pas intervenir. Le bâtiment étant clos, il n'est pas facile de voir la monstruosité en cours de création.

La situation devient critique lorsque le fermier achète deux grosses caisses d'armes coûteuses très intéressantes — sa première cargaison pour Mortensholm.

Les gens, et en particulier le capitaine de la milice, craignent que le fou fomente une sorte de rébellion. Trottel proclame l'état d'urgence, se rend directement à l'Aigle Noir (ou tout autre lieu de résidence des PJ), et exerce son droit d'enrôler d'office dans la milice — ses victimes sont en l'occurrence les aventuriers.

« Ecoutez-moi, les gars, » dit-il en jouant au mieux les officiers pontifiants (toute personne enrôlée est qualifiée de "gars", même si cela va à l'encontre des apparences), *« vous allez vous rendre à la ferme Richthofen, découvrir ce qui se passe et revenir me faire votre rapport. Si le fou quitte la ferme, vous le suivez, où qu'il aille et quoi qu'il fasse. C'est bien compris ? »* Courte pause. *« Finalement, je vous accompagne. Cette mission pourrait s'avérer dangereuse et si ça tourne mal, il serait préférable que vous soyez dirigés par quelqu'un d'entraîné. »* Considérant qu'ils n'ont rien à y redire, il emmène les PJ directement à la ferme.



Le petit groupe arrive juste à temps pour voir Richthofen, en pleine extase et en pleine ascension. Trottel réagit exactement comme n'importe quel militaire placé devant une situation inattendue et totalement étrangère à son expérience : il panique.

Il hurle : *« Abattez-le ! Stoppez cet appareil ! Arrêtez cet homme ! Saisissez ses armes ! Stoppez-le avant qu'il ne nous bombarde ! »* Pendant ce temps, le ballon, alimenté par un petit chaudron de charbon incandescent, s'élève sereinement dans l'air et dérive vers les montagnes.

Dès qu'il est calmé, Trottel ordonne à ses miliciens improvisés de suivre l'appareil où qu'il aille et les autorise à réquisitionner des chevaux à la ferme.

Vous pouvez maintenant vous amuser à décider de la direction empruntée par la montgolfière. Richthofen ignore tout des vents dominants, des courants aériens, etc. , et l'engin n'a aucun moyen de propulsion : il ira où le vent le mènera. C'est ainsi que votre équipe se retrouvera où vous le désirerez, dans une zone de montagne particulièrement dangereuse par exemple. Le ballon se déplaçant lentement, il n'est pas difficile de le garder en vue. Il redescend aussi parfois ; Richthofen ne sait pas encore très bien réguler le feu pour maintenir l'altitude, et l'enveloppe ayant quelques faiblesses, la montgolfière a parfois des réactions imprévues.

Le ballon pourrait ainsi atterrir au milieu d'une bande de Gobelins en maraude. Les PJ devront alors se tailler un chemin pour se dégager, en entraînant Richthofen avec eux, sans oublier d'empêcher les peaux-vertes de s'emparer des armes de haute qualité (arbalètes, armes à poudre, ou autres) transportées, matériel qui leur sera également utile pour repousser les créatures. Ils pourraient n'avoir comme solution que de faire repartir le ballon et de le maintenir en l'air tout en dérivant juste au-dessus de leurs ennemis. Peut-être leur faudra-t-il se débarrasser du lest et de la cargaison — si les armes tombent entre les griffes des Gobelins, ils pourraient bien être par la suite chargés de les récupérer.

Entre-temps, toutes sortes d'incidents viendront animer le voyage en montgolfière : passages à ras des montagnes, prédateurs aériens (Griffons et leurs semblables), coutures cédant progressivement, pluie, grêle, éclairs, etc.

La Mystérieuse Affaire des Puddings

Au cours de cette histoire, les PJ risquent d'entrer en conflit avec Josef Gierig. Vu l'importance de l'usurier au sein de la communauté, faites attention au moment où vous situez cette intrigue. Il vous est possible de l'altérer en changeant l'identité du voleur, à condition de modifier également son mobile.

Petra Drall se fait un peu d'argent en confectionnant des puddings de Mondstille pour les villageois qui n'ont pas le temps de s'en occuper eux-mêmes. Parmi ses clients, on trouve les Sangiovesi, le vieil Eckhard Kruppel, Josef Gierig en personne, et les deux célibataires Hans Artblant et Siggy Katz.

Un soir, après une dure journée chez Gierig où, entre ménage et raccommodage, elle a passé son temps à repousser les avances du vieux grigou, la pauvre fille rentre chez elle pour y découvrir sa mère endormie dans son lit, souffrant d'une mauvaise fièvre. Pire encore, tous ses puddings ont disparu ! Les portes sont verrouillées, comme elle les avait laissées — que s'est-il passé ? Petra en est toute retournée. Les

gâteaux lui ont été payés d'avance à cause de leurs ingrédients coûteux. Maintenant, en plus de décevoir ses clients, elle va devoir les rembourser : sa ruine est totale. Assise dans la cuisine, elle pleure. Un aventurier qui passait justement par là l'entend et, en âme généreuse, lui propose son aide...

Voilà précisément ce qui est arrivé :

Les puddings ont été dérobés par Stapmi Thundergut, selon les ordres de son maître. Gierig, propriétaire des lieux, possède un jeu de clés qui a permis à son serviteur de s'y introduire par la porte de derrière. Il est ensuite monté sur une chaise pour prendre les gâteaux, les a placés dans un sac, a remis la chaise en place, est sorti, a verrouillé la porte et est retourné auprès de son horrible employeur.

Cependant, bien que chargé de détruire son butin, il a préféré le placer dans un tonnelet confié aux Saufer ; il leur a affirmé qu'il s'agissait d'une excellente bière naine nécessitant d'être gardée au frais. Stapmi espère vendre les puddings à Sonnefurt à la première occasion.

Cette action est une nouvelle touche au plan que Gierig a conçu pour ruiner les Drall et forcer Petra à se soumettre. Il espère que, contrainte de rembourser ses clients, elle ne sera pas capable de résister à la poignée d'or qu'il lui offrira.

Petra raconte tous ses malheurs au visiteur compatissant. Sa mère handicapée a besoin de soins, et les gâteaux ayant été volés, il lui faut rendre les acomptes — ce qui lui est totalement impossible. Elle ne sait vraiment plus comment s'en sortir. Les avances de Gierig ne seront toutefois pas mentionnées, ni les difficultés de la famille qui ont conduit à la vente de la maison.

Au cours de ces explications, le Doktor Entesang arrive pour examiner la veuve Drall. Elle n'a qu'une petite infection, dont viendront à bout le médicament approprié et quelques jours de repos. Il rappelle au passage à Petra qu'elle lui doit encore les honoraires de sa dernière visite. Assuré que cela lui sera réglé dès que possible, il repart.

Les PJ peuvent examiner les lieux du crime s'ils le désirent — les joueurs doivent vous préciser que leurs personnages le font effectivement. Petra leur indique les clous où étaient suspendus les puddings ; divers indices sont là pour mettre les enquêteurs sur la piste :

Près de la porte de derrière, sur une petite surface bien cirée du plancher de bois figure une empreinte partielle de botte : seul l'avant de la semelle, très large et clouté, est visible. La taille de cette trace permet d'éliminer toutes les femmes et tous ceux qui ont de petits pieds — laissez les joueurs atteindre d'eux-mêmes cette conclusion. Bien sûr, cette marque correspond parfaitement aux bottes de Stapmi.

Une des chaises de la cuisine — la plus proche des crochets — n'est pas parfaitement rangée près de la table, contrairement aux autres. Le soin apporté au nettoyage et l'ordre de l'intérieur indiquent pourtant un esprit quasi maniaque — Test d'**Int** pour le réaliser. Avec un Test d'**I** réussi, l'examen du plancher à cet endroit permet de noter une série de petites griffures : la chaise a raclé le sol en plusieurs endroits lorsque Stapmi l'a remise en place sans trop de soin, tandis que le bois est pratiquement un miroir autour des autres. Cela prouve la petite taille du voleur — moins de 1, 50 m — qui a eu besoin d'un support pour atteindre son butin. Là encore, les joueurs devront arriver seuls à cette conclusion.

Les questions du style : *« Avez-vous des rivales dans la confection de puddings, pour un concours par exemple ? »* sont tout à fait naturelles, mais ne mènent nulle part. Par contre, demander : *« Y a-t-il quelqu'un qui souhaite vous mettre dans une situation financière difficile ? »* provoque une réaction.

Avec un Test d'**I** réussi (personnages féminins +10), on peut noter une légère hésitation de Petra — il faudra tout de même la réussite d'un Test de **Soc** pour qu'elle cède et raconte les tentatives de Gierig. Le fait qu'elle a passé toute la journée chez lui et lui a signalé que sa mère était malade renforce les soupçons contre Stapmi.



Demander si quelqu'un d'autre a les clés de la maison conduit également à Gierig. Là encore, la jeune femme, qui répugne à parler de la déchéance de son père, ne cédera qu'après la réussite d'un Test de **Soc** ; ce n'est qu'à partir de là qu'il sera possible de remonter la piste. Quoi qu'il en soit, Petra, sa mère et Gierig sont les seuls à posséder les clés de la demeure. Petra garde les siennes constamment sur elle et celles de la veuve sont soigneusement rangées dans l'armoire de sa chambre.

Tout concourt donc à désigner Stapmi. Il suffit de se renseigner dans les tavernes pour apprendre qu'il a été vu au village aux heures correspondantes — il y a même 20% de chances pour qu'il ait été remarqué alors qu'il se rendait à la brasserie Saufer, un petit tonneau sous le bras.

Les aventuriers doivent réaliser qu'ils n'ont encore aucune preuve solide et qu'ils devront présenter des arguments irréfutables s'ils veulent défier Gierig. S'introduire chez lui pour y rechercher des produits volés ne devrait amener qu'un seul résultat : quelques jours de prison, pour eux. Qu'ils procèdent à l'enlèvement de Stapmi et lui arrachent la vérité, et ce témoignage ne sera pas acceptable devant la justice ; Stapmi pourrait même les poursuivre pour coups et blessures et, avec le soutien de Gierig, gagner ce procès. Le porte-à-porte, quoique laborieux, permettra d'apprendre que le Nain s'est rendu chez les Saufer avec un chargement.

Les brasseurs autoriseront les PJ à examiner le tonnelet, mais pas à l'ouvrir. Bizarrement, il n'est pas assez lourd pour être plein de bière, et lorsqu'on l'agite, il n'en émane pas le clapotis que l'on devrait entendre s'il était partiellement rempli de liquide. Il semblerait plutôt contenir une demi-douzaine d'objets moelleux — comme par exemple des puddings de Mitterfruhl. Il faudra convaincre les Saufer de ce fait avant de pouvoir ouvrir le récipient.

Stapmi ne manque pas de toupet lorsqu'il est accusé ; il affirme que le tonnelet lui a été apporté le matin même par une péniche qui vient d'ailleurs de repartir (véridique). Ceci est à son avis une ruse visant à salir son nom ; il va jusqu'à insinuer que les PJ, auteurs du vol, ont monté ce coup pour nuire à sa personne !

Le comportement de ce vil petit bâtard est parfaitement à sa mesure. Plutôt que de s'opposer ouvertement à lui, il vaut mieux rendre les puddings à Petra et les remplacer par quelque chose de déplaisant, des rats morts, un peu de fumier ou, plus ingénieux, un piège à ressort.

Lorsque Stapmi ouvrira le tonnelet — quelle surprise ! Et bien méritée ! Pensez à récompenser d'une dizaine de PE supplémentaires le PJ qui aura trouvé une solution particulièrement distrayante pour punir le scélérat.

Les personnages risquent au passage de devenir les ennemis de Gierig et Stapmi, ce qui ne sera pas sans poser de problèmes. D'un autre côté, le Dorfrichter et le capitaine de la garde savent ce que vaut l'usurier ; officieusement, ils seront heureux si le duo malveillant perd un peu de sa superbe.

Le Crime de l'Aigle Noir

Tout commence alors que les PJ ont quitté Kreutzhofen, envoyés en mission par un marchand ou un autre commanditaire. Leur patron, ayant reçu une lettre d'un certain Etienne Bastiens, un commerçant bretonnien dont le garde du corps a été emporté par un éboulement pendant la traversée des montagnes, leur écrit pour leur demander de revenir aussi vite que possible afin de rencontrer cette personne et de reprendre leur travail. Il leur promet une belle somme s'ils se montrent à la hauteur. Il est inutile qu'ils réclament d'autres renseignements : la seule réponse qu'ils obtiendront sera qu'ils en savent assez pour remplir leur tâche et qu'ils feraient bien de se mettre en route s'ils veulent atteindre Kreutzhofen à temps.

Quoi que les PJ fassent pour respecter le délai accordé, ils arrivent avec une journée de retard. Les routes sont bloquées par des chutes de neige inhabituelles, les rivières par des quantités incroyables de péniches, et des multitudes d'incidents retardent les voyageurs. Si vous manquez d'inspiration, **MSR** vous fournira de quoi perturber un trajet fluvial, et la campagne des *Pierres du Destin* un déplacement en montagne ou sur une route commerciale. Si vous n'arrivez pas à obtenir ce résultat sans que cela ressemble à une astuce de mise en scène, les PJ, à leur arrivée à Kreutzhofen, s'aperçoivent qu'Etienne Bastiens avait une journée d'avance. Qu'il regrettera éternellement.

Bastiens meurt donc avant que ses futurs gardes du corps ne le rejoignent. Il est découvert dans sa chambre de l'Aigle Noir, peu avant leur arrivée, une dague ordinaire sans signe distinctif plantée dans le dos, la porte de la pièce fermée à clé, la fenêtre également close de l'intérieur.

Plusieurs indices mèneront les enquêteurs au meurtrier. Ils ne les découvriront peut-être pas tous, suivant les personnes qu'ils interrogeront, le soin porté aux examens, etc.

Bastiens a été très malade juste avant de mourir. Bien que la chambre ait été depuis nettoyée, l'odeur persiste. Annalise, toute retournée, peut en dire plus : c'est elle qui a découvert le cadavre en allant changer les draps. Le corps était rigide, la langue violette jaillissait de la bouche et les vomissures étaient gris-vert. Avec une carrière passée ou présente d'Herboriste, Estudiant en Médecine, Médecin ou Apothicaire, ou les compétences *Connaissance des Plantes*, *Pathologie* ou *Préparation de Poisons* et un Test d'**Int** réussi, un PJ reconnaîtra les symptômes classiques de l'empoisonnement.

Il est rapidement confirmé que personne d'autre, parmi ceux qui ont dîné à l'Aigle Noir, n'a été malade. La clientèle était composée de : Dagmar Tausk, Asterellion Aiguail, Anders Weber, Gerhardt Stutzer, Gudrun Mangel, deux Tiléens d'une péniche déjà repartie et Ludo Lindenthal. Leur présence n'avait rien d'inhabituel. Anders et Gerhardt sont là tous les soirs.

Si les PJ parviennent à examiner le corps (actuellement entreposé dans la cave de l'auberge, en attendant que Boris Hippler vienne de Weilerberg pour l'enterrer), ils remarquent plusieurs choses. Une grosse bosse orne le côté droit de la tête, une belle contusion décolorée — c'est très visible : pour ne pas la remarquer, il faut échouer d'au moins 30 à un Test d'**Int**.

La dague dans le dos est également bien apparente. La bouche garde encore des traces de vomissures. Le côté droit du cou porte en outre une minuscule marque de piqûre noircie (Test d'**I** pour la repérer, Estudiant en Médecine +10, Médecin +20, autres personnages possédant la compétence *Traumatologie* +10), la peau qui l'entoure étant légèrement brûlée ; avec la compétence *Chimie*, un PJ notera que cela ressemble à une brûlure d'acide.

Voilà pour les indices de base. A partir de là, vous vous débrouillerez avec vos joueurs ! Nous allons quand même vous expliquer comment et pourquoi Etienne Bastiens a été assassiné. Les faits sont assez compliqués : Bastiens a été tué à cinq reprises, par cinq personnes qui ignoraient toutes l'existence des autres meurtriers. "Impossible, " direz-vous ? Attendez la suite...

Le premier à s'en prendre à l'infortunée victime fut le Doktor Entesang. Depuis quelques jours, le marchand souffrait de coliques, sans doute à cause du choc dû à la perte de son garde du corps et du voyage seul dans la montagne. Lorsque le médecin le vit se diriger vers son cabinet, il paniqua. Il connaissait en effet l'homme de l'époque où il officiait à Marienburg et eut peur d'être reconnu. Aussi se déguisa-t-il rapidement : dos voûté, lorgnons épais et petite mixture pour rendre ses yeux rouges et larmoyants. Bastiens n'y vit que du feu — il ne s'attendait pas à rencontrer des relations de Marienburg et avait l'esprit ailleurs, principalement préoccupé par ses douleurs intestinales. Entesang lui administra une décoction d'herbes chargée d'Humanicide et, grâce à une émulsion d'huile, s'assura qu'elle n'agirait pas avant plusieurs heures.

Le deuxième assassin fut Asterellion Aiguail ; il connaissait ce trafiquant, qui achetait des œuvres elfiques à des hors-la-loi en sachant que c'était le produit de meurtres. Asterellion glissa discrètement une nouvelle dose d'Humanicide dans le dîner du marchand.

Vint ensuite Brunhilde Diesedorff. Elle reconnut l'homme qui avait engrossé sa sœur une décennie plus tôt à Nuln avant de l'abandonner



dans les terribles souffrances d'une fausse couche. L'ayant surpris dans la rue juste à côté de l'Aigle Noir, elle lui porta un coup extrêmement violent avec son gourdin, lui fracturant le crâne et provoquant une hémorragie interne qui aurait suffit à le tuer. Bastiens retourna, chancelant, s'enfermer dans sa chambre — trop comateux pour réaliser la gravité de sa blessure.

Entre l'Humanicide et le choc, il se sentit alors tout engourdi et ouvrit la fenêtre pour respirer un peu d'air frais. Tapi dans l'ombre, Umberto Siccario — en apparence un sindicalista, en réalité un assassin à la solde d'un marchand tiléen que le Bretonnien avait gêné quelques mois auparavant — attendait son heure. Sa sarbacane projeta un dard dans le cou de sa victime, qui se traîna jusqu'à la porte afin de crier au secours. C'est là qu'elle rencontra son cinquième assassin.

Dagmar Tausk avait reconnu l'homme qui l'avait escroquée de plusieurs centaines de couronnes en lui refusant le paiement d'une mission périlleuse ayant coûté la vie à deux de ses amis. Alors qu'elle commençait sa tirade, il vomit sur elle avant de lui tourner le dos. Elle le supposa ivre, et ce fut la goutte d'eau qui fit déborder le vase — d'où la dague. Au moment où elle frappait, elle entendit dans l'escalier les pas de Siccario venu reprendre son projectile, et s'enfuit, laissant la dague derrière elle.

L'arrivant fut amusé — et très intrigué — par la présence de l'arme, mais cela ne concernait pas son travail ; il la laissa donc en place, reprit son dard en abandonnant Bastiens sur le ventre, ferma la porte de l'extérieur avec son passe et s'éclipsa.

Les indices apparaîtront comme bon vous semblera. Quelqu'un aurait-il vu Dagmar, ignominieusement souillée, rentrer à Weilerberg ? Remarqué des traces de sang sur le gourdin de hêtre de Brunhilde ? Entendu l'altercation de Dagmar avec la victime ? Le geste d'Asterellion, malgré sa main habile, aurait-il été noté par une personne qui pourrait le trahir ? A vous de choisir.

Une seule chose est sûre. Cette intrigue pourrait occuper les PJ pendant un très long moment, et les amener à se faire de nombreux ennemis. Le Dorfrichter voudra-t-il vraiment connaître la vérité ? S'ils reconstituent toute l'histoire, qui les croira ?

De plus, parmi toutes ces tentatives d'assassinat, laquelle a été fatale ? Si l'affaire venait devant un juge, cela resterait à déterminer. Enfin, même si les PJ résolvent ce mystère, seront-ils certains de *tout* avoir trouvé ? Etait-ce une conspiration ? Peut-on faire confiance à *qui que ce soit* à Kreutzhofen ? Que voilà une belle source de cauchemars pour vos joueurs...

La Chasse aux Loups-Garous

Les premiers signes d'une situation anormale sont donnés par les animaux — chiens, chevaux, chats, etc. — dont le comportement devient bizarre. Ils se montrent ombrageux, agités et irritables. A la pleine lune suivante, des hurlements retentissent au nord. On dirait des appels de loup, mais un Forestier ou un Druide ayant cet animal pour familier sait, avec un Test d'**Int** réussi, qu'ils ne sont pas *vraiment* pareils...

Peu après, Dieter Krankel le garde-chasse raconte une drôle d'histoire à l'Aigle Noir. Il jure qu'au cours de l'après-midi, il a repéré un homme qui pénétrait dans les Bois Wundt ; s'étant lancé à sa poursuite, il a contourné un talus pour voir un loup disparaître au loin ! Pleine lune, hommes, loups... la relation devrait être rapidement établie.

Une grande chasse au loup-garou est alors organisée, et les PJ se joignent aux villageois. Vous n'avez plus qu'à recréer l'atmosphère typique des vieux films d'horreur : paysans assemblés agitant torches, faux et fourches, énormes chiens féroces tirant sur leurs laisses, dignitaires locaux et meneurs de bar tentant de jouer les chefs de troupe... Bien que le capitaine Trottel offre 20 CO pour la capture du loup-garou vivant, la plupart des "chasseurs" n'ont pas l'intention de prendre de risques et comptent le tuer. Les aventuriers n'auront peut-être pas le même avis — vous savez comment ils sont, dès que l'on parle d'argent !

Certains joueurs supposeront sans doute qu'un début aussi simpliste ne peut que masquer une diversion élaborée, mais les loups-garous sont ici bien réels. Comme si nous nous abaissions à ce genre de manœuvre... et ignoreraient-ils ce qu'est un double bluff ? Alors que la foule s'avance bruyamment dans les bois Wundt, les PJ sont entraînés vers la limite de la Forêt Fantôme, où ils aperçoivent pour la première fois les deux créatures pourchassées qui, sous leur forme animale, fuient loin de ce vacarme et de cette lumière.

S'ils sont attaqués, les loups détalent alors qu'une jeune fille très en colère surgit de la végétation sur la droite des PJ et se rue (et à quelle allure !) vers eux pour les faire stopper. Wanda la Druidesse leur hurle de laisser les loups tranquilles, au besoin en les attaquant avec son gourdin ; elle ne fuira que si elle est réduite à 0 **B** — n'oubliez pas qu'elle a la compétence *Fuite*. S'ils contrarient Wanda, les personnages s'en feront une ennemie à vie. S'ils la tuent, ils devront affronter un adversaire bien plus redoutable : Claudia Eberhauer l'Elémentaliste. Pour prévenir la mort de Wanda, vous pourriez faire apparaître Claudia qui, avec ses sortilèges les plus puissants, vient défendre sa jeune protégée.

Les loups s'arrêtent et rejoignent Wanda qui place ses bras autour d'eux. Ayant été élevée par leurs semblables animaux, elle protège sans hésiter ces deux lycanthropes, Johann Kline et sa sœur Mathilde (de simples paysans d'un hameau situé sur une colline, à quelques lieues de là — ils préfèrent vivre sous forme animale, plutôt qu'en paysans miséreux).

Les PJ ont donc découvert les loups-garous et on peut espérer qu'ils réalisent qu'il serait malvenu de leur faire du mal. Ils vont donc devoir les convaincre de ne pas approcher Kreutzhofen, et s'assurer qu'ils pourront quitter cette zone sans tomber sur les chasseurs.

Ils pourraient leur expliquer que leur proximité perturbe les animaux du village. Wanda se mettra alors à railler les gens qui prétendent se soucier des animaux domestiques, car s'ils s'en préoccupaient vraiment, ils les relâcheraient. Les loups-garous, qui ne le sont que depuis peu, n'avaient pas réalisé les troubles qu'ils provoquent et en sont désolés. Ils ne peuvent rester longtemps sous forme humaine à cause des tensions récentes qu'ils ont subies et du fait qu'ils ont été chassés. De plus, il faut bien qu'ils se nourrissent.

Les aventuriers ne devraient pas avoir de mal à les persuader de s'enfoncer davantage dans la Forêt Fantôme, de manière à s'éloigner des fermes et des villages. Ils pourraient tenter ensuite d'expliquer cette situation aux villageois dans l'espoir de les voir prendre le parti de laisser vivre les deux lycanthropes ; le capitaine Trottel doublera immédiatement la prime et organisera une grande chasse dans la forêt. *« Il était temps que cette terre sauvage devienne une zone civilisée, »* déclarera-t-il sur un ton des plus pompeux. Les PJ feraient donc mieux de rester discrets, en espérant que les loups-garous suivront leurs conseils et se dirigeront vers une région plus sûre.

Cette solution est parfaitement acceptable, mais ne représente pas une réussite spectaculaire. Le plus extraordinaire serait que les PJ réussissent à convaincre les villageois et les loups-garous de faire la paix. Ce ne sera pas chose facile vu l'attitude générale envers l'ensemble des bêtes sauvages — celles qui ne sont pas bonnes à manger représentent forcément une menace. Cependant, avec une équipe qui aime les interactions, la diplomatie et les négociations, cette histoire peut atteindre une conclusion très satisfaisante.

Les Loups-Garous ne sont pas encore de bons chasseurs ; ils ont besoin de nourriture. Ils pourraient, en contrepartie d'une aide alimentaire — et du droit de vivre leur vie — explorer les régions où les villageois ne peuvent ou n'osent s'aventurer. Ainsi, il leur serait possible de donner l'alerte lorsque des Hommes-bêtes, des gobelinoïdes ou d'autres créatures malfaisantes viendraient faire quelque incursion, et de devenir ainsi un véritable atout. Une telle conclusion rapprocherait également Wanda des paysans, ce qui se révélerait bénéfique pour tout le monde, et les aventuriers auraient toutes les raisons d'être satisfaits d'eux-mêmes pour avoir réussi un tel coup diplomatique !

Emplacements Facultatifs

Les scénarios proposés dans ce chapitre diffèrent des précédents car chacun d'eux est centré sur un site particulier proche de Kreutzhofen. Ceux-ci ne sont pas indiqués sur la carte générale car vous pouvez ne pas vous en servir — ils ne sont là que si vous en décidez ainsi. De plus, les PJ ne doivent prendre connaissance de leur existence qu'au moment où vous serez prêt à vous lancer dans l'aventure concernée — en les notant à l'avance, vous risquez de piquer la curiosité des joueurs et de voir les personnages s'intéresser à certains endroits alors que vous préféreriez les voir porter leur attention ailleurs.

Nous vous suggérons un site pour chaque emplacement, que vous pouvez aisément modifier si vous le désirez. Il n'est même pas indispensable de les utiliser dans la région de Kreutzhofen.

Ces histoires n'ayant pas toutes le même niveau de difficulté, elles s'adressent à des groupes de forces variées. Des indications vous sont données au début de chacune d'elles.

Jugement de Pierre

Force de l'Equipe

Cette aventure se déroule dans le caveau de Gaetano Carnera, célèbre hors-la-loi tiléen du 21ème siècle. Le site étant assez dangereux, les personnages devraient avoir déjà une certaine expérience et être assez forts. Il faudrait au moins deux Guerriers ou Forestiers qui soient de bons combattants (**A** 2 ou plus, **CC** 50 ou plus), et la majorité des PJ devraient posséder au moins une arme magique de puissance modérée — **CC** +10, **D** +2 ou similaire. Des sorts de Magie de Bataille de niveau 1 ou 2 se révéleront également utiles.

Expérience

Chaque participant devrait recevoir de 30 à 200 points d'expérience.

Emplacement

Les PJ peuvent apprendre l'existence du tombeau sur une vieille carte ; grâce à un érudit âgé à qui ils ont rendu service ; ou même par un lointain descendant de Carnera qui, ayant relevé sur des registres familiaux sa position, les engage pour aller l'examiner. Transmettez-leur quelques informations générales sur Carnera faisant ressortir sa réputation terrifiante et l'immense trésor qu'il aurait accumulé, trésor que personne n'a jamais retrouvé...

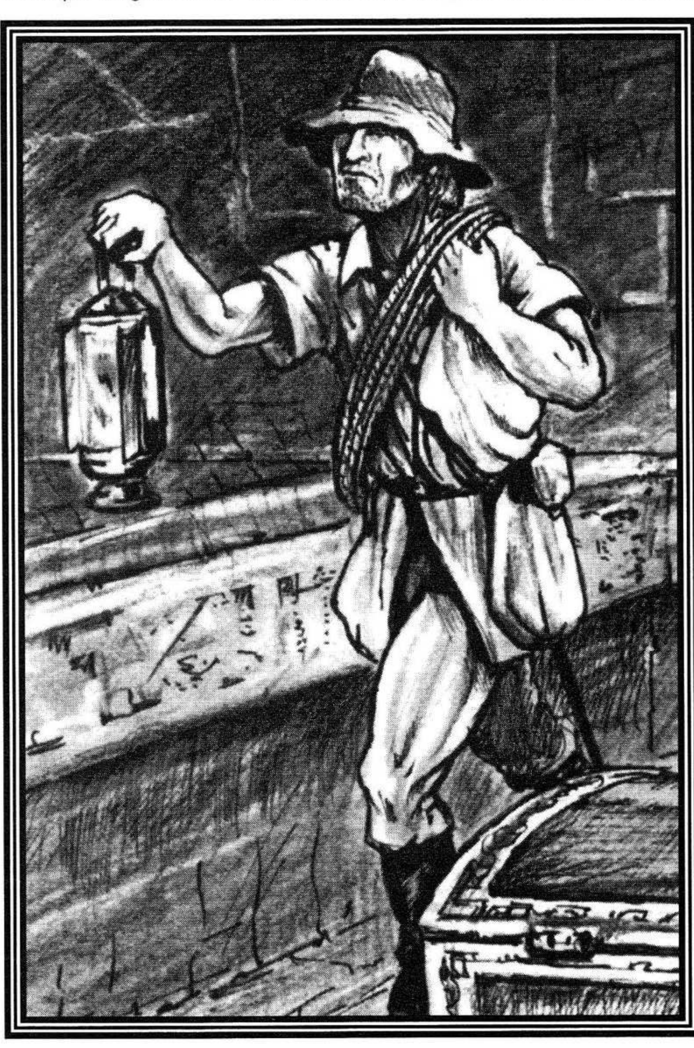
Le mieux serait de le situer dans La Voûte, quelque part à l'ouest-nord-ouest de Campogrotta, à un endroit d'où la bande de Carnera pouvait aisément ravager les routes commerciales du sud. Pour l'atteindre, les personnages doivent se rendre jusqu'à Campogrotta — c'est une occasion exceptionnelle de leur faire découvrir la ville souterraine d'Alimento et remonter toute la Rivière des Echos. A partir de Campogrotta, le voyage dans la montagne est long et dangereux, ce type de terrain étant riche en incidents. La recherche de l'entrée du caveau peut aussi prendre du temps.

Le Caveau

La *Carte 16* montre l'ensemble du caveau. L'escalier de pierre est dissimulé par un amas de roches qui sera déblayé en 20 heures-homme sans aide magique. Quelques gravats encombrent les marches. L'intérieur étant plongé dans une obscurité totale, les PJ doivent se munir de lanternes ou d'autres sources de lumière. L'escalier s'enfonce sur 12 mètres.

Dans le caveau, lieu étrange et magique, les personnages qui tentent de se servir de leur *Sens* ou de leur *Conscience de la Magie* sont submergés par un flot de pouvoir provoquant une certaine confusion. Ils doivent réussir un Test de **FM** ou être légèrement étourdis par une sensation écrasante de magie et subir une pénalité de -10 pour tous leurs tests à l'intérieur du site.

Certains enchantements ont rendu cet endroit propice à la mort et hostile à la vie. Les morts-vivants rencontrés bénéficient ainsi, grâce à cet environnement, de protections : bonus de +10 à leurs tests de **FM** pour résister à la magie, tests pour résister aux sorts de Magie Nécromantique dirigés contre eux et aux sorts de protection (par exemple,



Zone de Sanctuaire lancé par des intrus vivants) ; si le mort-vivant réussit son test, le sort n'a aucun effet sur lui.

1. Antichambre

Les personnages entendent des crissements et des grattements lorsqu'ils n'en sont plus qu'à 6 mètres, s'ils réussissent un Test d'*Ecoute* (chances de base 60%, *Acuité Auditive* +10). Une belle meute de rats de rochers (22 au total) en a fait sa tanière. Ils sortent habituellement à l'aube et au crépuscule, à la recherche de lézards délicieux et autres créatures comestibles. Ils tenteront d'éviter tout affrontement, mais combattront jusqu'à la mort s'ils sont acculés. Malgré leur nombre, ils ne représentent pas un grand danger — cependant, si votre équipe est plus faible que ce qui est recommandé, réduisez leur nombre.

La décoration de l'antichambre est assez remarquable. Le sol est recouvert, jusqu'à hauteur de cheville, de débris apportés par les rats ; les motifs peints sur les murs de pierre représentent une chouette assise sur un trône, serrant deux plateaux de balance entre ses griffes. Les personnages possédant la compétence *Théologie* et les fidèles de Véréna reconnaissent immédiatement le symbole de la Déesse de la Sagesse ; si vous le désirez, les autres peuvent effectuer un Test d'**Int**.

La porte donnant sur le reste du site est fermée à clé (**DS** 30, **R** 4, **D** 12).

2-3 Salles Scellées

Chacune de ces pièces est occupée par un lourd cercueil de bois (**R** 5, **D** 15) abritant un squelette humain recouvert d'un linceul. Toutes deux étant séparées du passage principal par un mur de pierre de 30 cm d'épaisseur, il est peu probable que les visiteurs les remarquent. Si cela se produit et qu'ils les fouillent, ils peuvent découvrir sur chaque squelette un médaillon en or rouge de Cathay, valant 20 CO chacun au prix de l'or, 60 comme antiquités, et 150 pour la paire.

Les deux hors-la-loi enterrés ici étaient des gardes personnels de Gaetano ; ils ont juré de le protéger personnellement pour l'éternité, et leur serment a retenu ici leurs esprits sous forme de Revenants. Dès l'ouverture de la porte 6, ceux-ci traversent les murs et attaquent le groupe par derrière.

4. Chausse-Trape

Il s'agit d'une fosse couverte de 5 mètres de profondeur, qui s'ouvre en même temps que la porte 6. Le fond est plongé dans une eau stagnante qui s'y est infiltrée au fil des ans ; les dommages dus à la chute sont donc réduits de 1 point par rapport à la normale.

5. Lances

A l'ouverture de la porte 6, des lances traversent le corridor aux endroits indiqués. Elles frappent les Humains à la taille, aussi les Nains peuvent-ils être atteints et les Halfelings en sentiront-ils le passage dans leur chevelure. Considérez que les armes ont une **CT** de 90 et une **F** de 6. Etant très vieilles et rouillées, elles provoquent des *blessures infectées* dans 50% des cas.

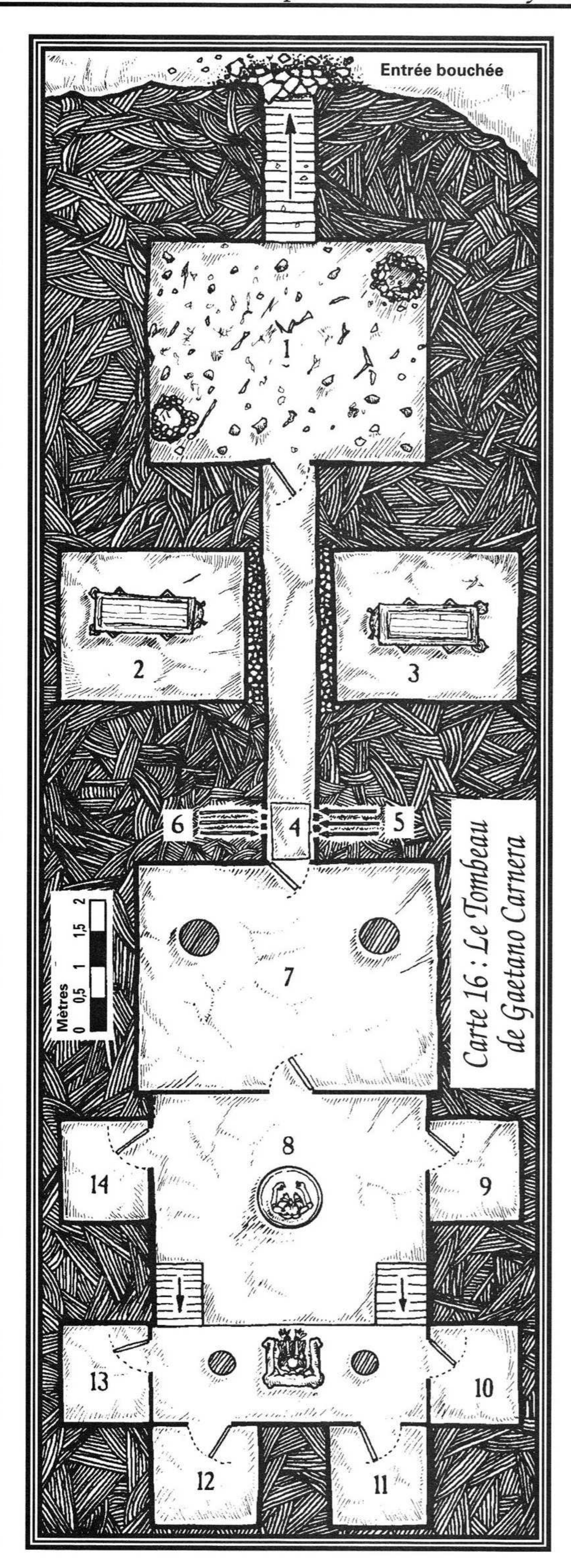
Ce piège a été installé par quelqu'un disposant de la compétence *Piégeage* ; il peut être détecté, mais avec une pénalité de -20.

6. Porte Epaisse

Cette porte est fermée à clé (**DS** 30, **R** 5, **D** 16). Son ouverture déclenche plusieurs événements déplaisants — voir 2-5 ci-dessus. Tout étant simultané, n'hésitez pas à bousculer les joueurs pour qu'ils indiquent rapidement les actions de leurs personnages ; ne leur laissez pas le temps de prendre des décisions réfléchies. Et n'oubliez pas les tests de *peur* pour ceux qui voient les Revenants !

7. Seconds Rôles

Là aussi, les murs sont peints de fresques présentant des symboles de Véréna. L'endroit est dominé par deux énormes piliers de pierre aux



cannelures travaillées. Ce sont deux Elémentaux de Terre (taille 5) qui resteront figés sous cette forme jusqu'à ce qu'un intrus passe entre eux. A ce moment-là, ils s'animeront et attaqueront. Ils cesseront alors de soutenir le plafond — ce qui est regrettable car celui-ci s'effondrera en partie. Les probabilités d'être atteint par une pierre seront les suivants :

Round de Combat	**Chances d'etre Touché**
1	0%
2	10%
3	15%
4	20%
5	25%
6	30%
7	35%
8	40%
9	45%
10	50%

Les victimes encaisseront un coup de **F** 3. Bien sûr, cette chute de pierres n'affectera absolument pas les Elémentaux de Terre.

Après le dixième round, le plafond se stabilisera. Les gravats qui recouvriront le sol rendront le *terrain difficile*, mais n'empêcheront pas de passer.

La porte de la salle 8 s'ouvrant vers l'intérieur, il faudra dégager l'espace devant elle avant de pouvoir la bouger. Lancez 1D100 à chaque round de travail (il faut 12 rounds-homme). Rien ne se produira, mais cela entretiendra agréablement la tension. Le battant est fermé à clé (**DS** 45, **R** 6, **D** 18).

8. Chambre Funéraire Hantée de Carnera

Le haut plafond de cette superbe pièce est voûté. Les décorations sont somptueuses, la plupart des fresques intactes. Le sujet principal est, là encore, Véréna — une immense peinture (2, 40 m) de la déesse la représente en pied, les yeux bandés, tenant une épée devant elle ; des chouettes volètent çà et là parmi des scènes de débats et de discussions savantes ; des juges instruits sont penchés sur des ouvrages de droit, perdus dans leurs réflexions, etc. Pourtant, malgré toute la magnificence de ces tableaux, ce sont deux autres éléments qui dominent l'ensemble.

Le premier est une statue de Véréna, de 2, 10 m de haut ; elle se dresse, les bras tendus, à peu près au centre de la pièce. L'autre, placé sur un piédestal tout au fond, est un immense trône de marbre richement sculpté, flanqué d'un couple de chouettes de pierre de 60 cm de haut. Un squelette revêtu d'une cotte de mailles étincelante est assis dessus : Gaetano Carnera.

Les personnages ont à peine le temps de remarquer tout cela (guère plus d'une fraction de seconde) puis une voix s'élève, qui semble venir du squelette, bien que ses mâchoires ne bougent pas.

« Pourquoi venez-vous déranger Gaetano Carnera ? »

La voix est légère, tel le chant du vent dans les hautes herbes ou le bruissement des pages d'un livre ancien, et pourtant d'une force étrange, un peu comme si quelqu'un dépourvu de cordes vocales tentait de crier.

La suite des événements dépend des aventuriers. Ils ont le choix entre quatre réactions : attaquer le squelette, se préparer au combat en commençant à incanter des sortilèges, en sortant leurs armes, etc. , ignorer la voix ou lui répondre.

S'ils attaquent, passez directement au paragraphe *La Bataille.*

S'ils se préparent au combat ou ignorent l'interpellation et commencent à fouiller la pièce, la voix les avertit une unique fois de s'arrêter — s'ils n'obtempèrent pas immédiatement, passez à *La Bataille.*

S'ils répondent — même si cela se limite à interrompre leur geste — la voix poursuit :

« Vous faites preuve de sagesse. Pourquoi etes-vous venus ici ? »

Si les PJ ne reconnaissent pas être en quête de trésor, Gaetano riposte :

« Vous mentez. Pourrait-on chercher autre chose qu'un trésor dans une tombe antique ? Et ne prétend-on pas que la tombe de Gaetano Carnera regorge de richesse ? Mon nom ne vous surprend pas ; il est donc encore connu des vivants — et donc on parle encore de ma fortune. Vous vous apercevrez qu'elle est bien gardée, mais je vous laisserez avoir ce que vous pourrez prendre et garder ce que vous pourrez retenir. »

Puis il active ses défenses — passez à *La Bataille.*

Si les aventuriers admettent ouvertement qu'ils sont en quête de richesses, la réaction de Gaetano est bien différente :

« L'honneteté en plus de la sagesse ? J'en serais presque impressionné, mais le trésor de Gaetano Carnera n'est pas à la disposition immédiate de qui pénetre ici. Si vous voulez l'obtenir, le plus fort d'entre vous doit placer sa main droite dans la main droite de la déesse. Allez-y. »

Tout retard dans l'exécution de cet ordre amène une attaque immédiate — passez à *La Bataille.* Le PJ choisi doit avoir le plus haut score de **F** du groupe. En cas d'égalité, peu importe qui s'avance. La main de pierre se referme doucement mais fermement sur la sienne — qui n'est pas écrasée, mais impossible à retirer. Gaetano lui ordonne alors de citer le monstre le plus puissant qu'il ait abattu. Il ne doit pas nécessairement l'avoir affronté seul, mais avoir joué un rôle important dans sa destruction. Si la réponse n'est pas sincère, la main est broyée au coût de 2 **B**, l'armure et l'*Endurance* n'offrant aucune protection.

Ensuite, Gaetano ordonne au personnage de nommer la personne la plus puissante qu'il ait abattue (y compris les Champions du Chaos, mais pas les Hommes-bêtes ou les autres monstres humanoïdes). Un mensonge coûte encore 2 **B**.

Puis le Squelette commande de définir l'essence de son art. Il ne peut ici y avoir de réponse vraie ou fausse, mais ce que dit le personnage affectera l'attitude du hors-la-loi défunt envers lui — la suite vous explique comment.

Le quatrième ordre stipule que le PJ doit donner une raison qui l'autoriserait à prendre une part du trésor de Gaetano. Les effets de sa réplique sont également précisés par la suite.

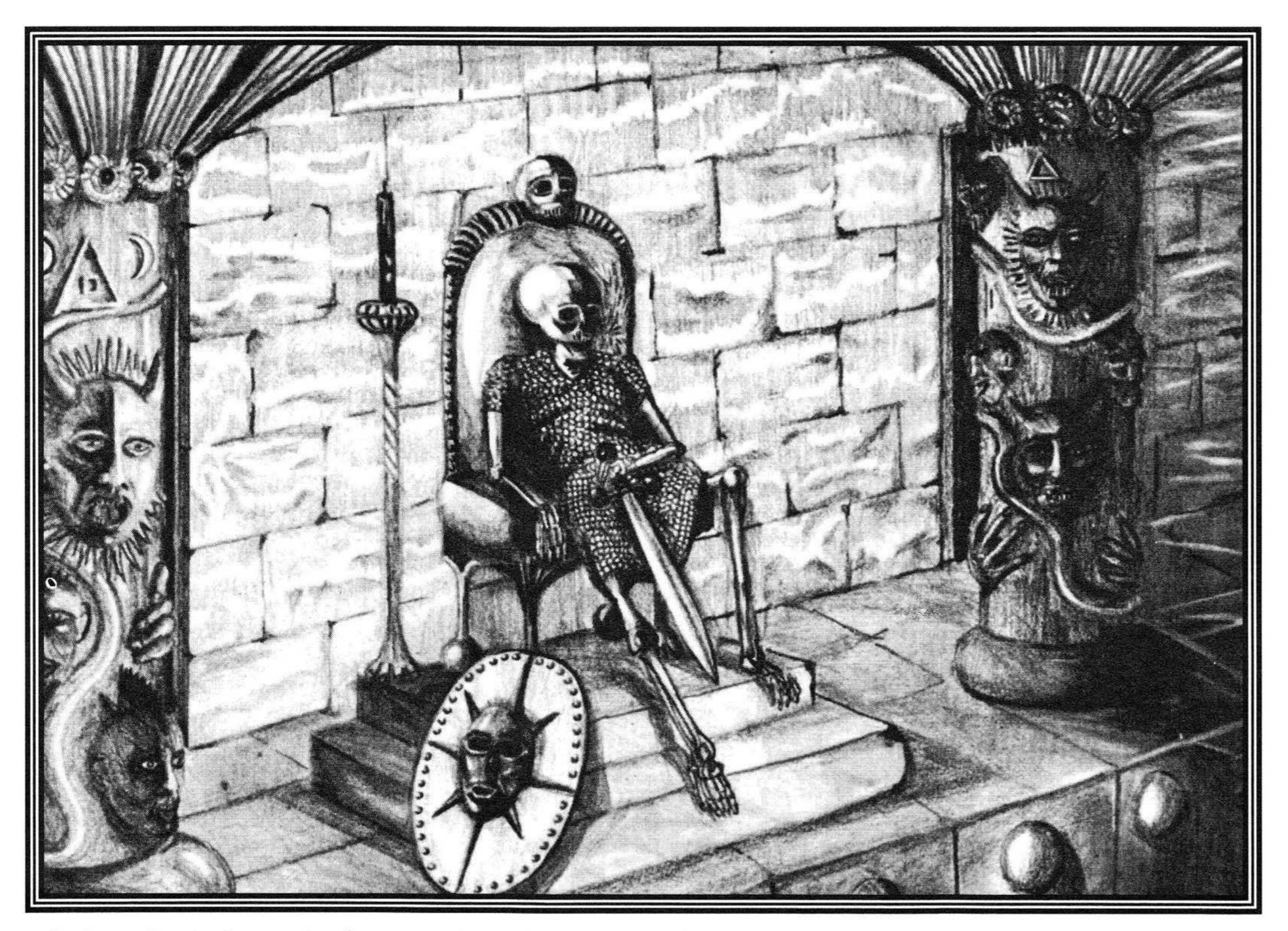
Enfin, Gaetano pose cette simple question : « Est-il bon et juste de voler les riches pour distribuer ensuite leurs trésors aux pauvres ? »

Vous devrez vous livrer à un petit jeu d'interprétation pour déterminer le "point de vue" de Gaetano sur les réponses obtenues. Pour la première, plus la créature citée est puissante, plus il est impressionné. Parmi les monstres produisant le meilleur effet : Chimère, Dragon, Griffon, Jabberwock, Hydre, Liche, Vampire, Manticore ; d'autres sont simplement acceptables : Basilic, Hippogriffe, Araignée Géante (créature après tout venimeuse). Le reste est considéré comme sans intérêt.

Il en va de même pour la deuxième réponse — un Champion du Chaos produit un bon effet, un voleur ou un garde, non.

A la troisième question, Gaetano préférera les réponses inspirées ou poétiques ; par exemple : *« Devenir un vrai maître ne faisant qu'un avec son épée »* ou *« Tempérer l'agressivité par la vigilance ».* Une fanfaronnade stupide sera désastreuse.

A la quatrième, il désire déceler la créativité, l'honnêteté ou tout autre mérite : *« Une arme magique est plus utile dans les mains d'un guerrier vivant que dans celles d'un mort. », « J'ai réussi à venir jusque-là, et cela m'autorise certainement à bénéficier d'une récompense. »* ou *« J'ai le sentiment d'avoir autant le droit de vous le prendre que vous l'avez eu de le prendre à ses propriétaires précédents. »* Ici, la clé, c'est l'honnêteté — et une certaine dose de fierté (justifiée). Le bluff, la vantardise ou les stupidités sont mal acceptées.



En réponse à sa dernière question, Gaetano sera impressionné par un *"Oui."* immédiat. Des pensées réfléchies, comme : *« Parfois, mais chacun doit être jugé selon ses propres mérites. »* sont acceptables. Tout le reste — propos équivoques, bredouillis sur le côté légal ou *"Non."* — n'est pas admissible.

Dans tous les cas, si vous avez un doute, votre décision doit être défavorable aux aventuriers.

A la fin de cet interrogatoire, la statue de Véréna libère le PJ ; effectuez un Test secret sous sa moyenne de **Cd** et **Soc**. Appliquez un modificateur pouvant aller jusqu'à +/- 10 *par question*, qui reflétera l'impression produite sur Gaetano. Ajoutez +10 si le personnage est tiléen, et encore +10 si c'est un fidèle sincère de Véréna.

En cas de réussite, le squelette se lève et, d'un geste du bras, englobe les six portes de la pièce.

« JE VOUS ACCORDE CE QUI SE TROUVE DERRIERE UNE DE CES PORTES. LAQUELLE CHOISISSEZ-VOUS ? »

Le PJ fait son choix, et la porte concernée s'écroule. Le gardien mort-vivant qu'elle dissimulait se dissout, libéré de sa charge. Les aventuriers peuvent emporter le trésor qu'il protégeait.

En cas d'échec, Gaetano se lève :

« GUERRIER SANS VALEUR, PILLEUR DE TOMBES, LACHE, APPREND CE QU'EST LE COURAGE OU PRÉPARE-TOI À MOURIR ! »

... et ordonne à ses forces d'attaquer. Passez à *La Bataille*.

Gaetano tolère qu'un autre personnage subisse le même interrogatoire, mais uniquement si le premier s'en est bien sorti. Le deuxième et dernier candidat n'a pas à répondre à la question finale.

Lorsqu'il est arrivé au bout de l'épreuve et en a reçu le prix, l'entretien arrive à son terme.

« VOTRE HONNETETÉ A ÉTÉ BIEN RÉCOMPENSÉE, PEUT-ETRE MEME MIEUX QU'ELLE NE LE MÉRITAIT. MAINTENANT, ALLEZ EN PAIX. »

Pour renforcer le congédiement, les gardiens éthéraux restants émergent dans la pièce et se dressent devant leurs portes respectives. Les personnages devraient saisir l'allusion et partir *immédiatement* — un délai, un refus provoquent *La Bataille*.

9-14. Chambres Latérales

Chacune contient une forme squelettique protégée d'un linceul et portant un médaillon en or rouge valant 50 CO comme antiquité. D'autres objets y sont également placés :

9 : Spectre ; *armure de plaques* complète +1 ; sac contenant diverses pièces tiléennes antiques, d'une valeur de 150 CO pour un collectionneur, 60 au prix de l'or.

10 : Spectre ; *chemise de mailles à manches* +1 ; *Joyau d'Energie* serti dans un anneau (8 Points de Magie) ; *Potion de Force* en poudre déshydratée (juste un peu d'eau...) ; chevalière en or (35 CO).

11 : Ombre ; épée magique (**CC** +5, **D** +1) portant une *Rune de Mort Mineure* (Skaven), celui qui manie l'arme est sujet à la *Frénésie* lorsqu'il affronte des Nains, brise-lames +10 (bonus de +10 à tous les tests de **CC** pour parer, briser les épées, etc.) ; *Gants du Cobra* ; sac de 250 CO (en pièces impériales).

12 : Ombre ; *bouclier* +1 ; *Amulette d'Ordre* ; *Bottes de Silence*.

13 : Ombre ; coffre rempli de pierres précieuses et de pièces antiques pour une valeur de 3500 CO.

14 : Ombre ; *Robe de Déguisement* (variante de *Répliques*) ; *Anneau de Protection* contre les Gobelinoïdes ; *Baguette de Jade* ; bâton lesté magique (**Cl** +15, **FM** +15 lorsqu'il est porté, détruit les armes magiques) ; tube en os contenant un parchemin de 3 sorts de Magie de Bataille de niveau 3 (à votre choix).

La Bataille

Gaetano se dresse pour attaquer, les six gardiens morts-vivants émergent des chambres latérales. N'oubliez pas les possibilités qu'offrent les associations de capacités spéciales que leur maître a à sa disposition. Par exemple, les gens paralysés sont des cibles *inertes* et leur *Force* peut être drainée avec une facilité mortelle. Gaetano et ses gardes combattront jusqu'à l'anéantissement ; aucun des deux camps ne peut se rendre, et les morts-vivants poursuivront des fuyards jusqu'à l'entrée du complexe, sans toutefois pouvoir en sortir.

Des personnages sensés renonceront à lutter contre tant de morts-vivants éthéraux. Ils peuvent cependant envisager une solution intermédiaire : deux des guerriers subissent le "jugement" (car c'en est un), l'équipe s'en va, les blessés se font soigner aussi vite que possible et tout le monde revient combattre Gaetano et ses quatre derniers gardes. L'affrontement sera encore particulièrement dangereux ; les récompenses seront importantes, mais auront été vraiment méritées !

La Tour des Corbeaux

Force de l'Equipe

Cette histoire convient parfaitement à des novices, mais des gens plus aguerris lui trouveront un grand intérêt, en particulier si vous augmentez le nombre des Corbeaux ou si vous rendez les pièges plus dangereux.

Expérience

Chaque personnage devrait recevoir entre 50 et 125 points d'expérience.

Emplacement

La tour en ruines devrait se dresser au fin fond de la Forêt Fantôme. Les PJ peuvent la découvrir en rendant un service à Wanda la Druidesse, devant à cette occasion pénétrer dans cette zone (avec son autorisation). Ou, lancés à la poursuite de quelque fugitif, ils tombent dessus par hasard.

L'Extérieur

La maçonnerie extérieure a commencé à s'effriter, mais la tour proprement dite est encore intacte. Du lierre, des mousses épaisses, du lichen et bien d'autres formes de végétation forment sur les pierres des taches colorées. La vieille porte d'entrée, autrefois solide, a été brisée et gît au dehors. Un corbeau est gravé au-dessus de l'encadrement.

Toutes les fenêtres sont en bon état. Cela peut paraître surprenant, mais elle ne sont pas en verre ordinaire. Elles ont été renforcées magiquement (**R** 8, **D** 5) ; heurtées par un objet dur, elles émettent un sifflement strident, à vous percer les tympans, qui ne s'entend qu'à l'extérieur. Cette "sirène" retentit pendant 2 rounds. Toute personne à moins de 8 m du bâtiment doit réussir un Test d'**I** (*Acuité Auditive* -10) ou rester partiellement sourde durant 1D6 tours. Ses oreilles bourdonnent alors (*Ecoute* -40) et elle est un peu désorientée (-5 à tous les tests sauf ceux sous **F** et **E**). Ces fenêtres ont une autre particularité : elles n'ont qu'un sens. De l'intérieur, il est possible de voir à l'extérieur, mais l'inverse n'est pas vrai.

Il est possible d'entrer par la porte démolie ou par le trou du toit dû à quelques tuiles manquantes. Cette dernière ouverture ne faisant que 45 cm de large, les Nains, Halfelings et Humains en armure devront l'élargir pour s'y faufiler, attirant l'attention des Corbeaux en 1D3 rounds (voir *Les Corbeaux Attaquent !*). Il est possible d'escalader la tour sans difficulté particulière (pas de modificateurs).

L'Intérieur

Planchers Dangereux

La carte montre les endroits où le plancher est percé (faciles à remarquer !), mais aussi les parties pourries et dangereuses (Test d'**I**, Cambrioleur +10, Pilleur de Tombes +10, *Travail du Bois* +10, *Technologie* +10). Les planches fragiles risquent de se briser sous la moindre charge — chances de base : Halfeling, 25% ; Elfe, 50% ; Nain ou Humain, 70%. Si plusieurs individus se tiennent sur la même zone, cette probabilité passe directement à 95%. Vous pouvez augmenter ces chiffres pour les PJ les plus lourds.

Lumière

La lumière du jour qui filtre par les fenêtres vient éclairer l'intérieur de la tour. Cependant, la Forêt Fantôme n'étant guère ensoleillée, on n'y voit pas plus qu'à la lueur des bougies, sauf dans certaines parties (précisées dans les descriptions).

1. Pièce Principale

Cet endroit est encombré de branches, de brindilles et de débris divers. La réussite d'un Test sous la moitié de l'**Int** (Test d'**Int** pour les Forestiers et les Ovates, carrière achevée ou non) permet de noter que la quantité et la taille des matériaux suggèrent qu'une créature les a rassemblés pour confectionner un nid.

Le pied de l'escalier en spirale est entouré d'épaisses toiles tissées par une Araignée Géante actuellement tapie sous un tas de bois mort, au-dessus de la trappe menant au sous-sol. Elle attaque un round après l'entrée des PJ. S'ils se dirigent vers l'escalier, elle bénéficie de la surprise (ils subissent une pénalité de -20 en **I** pour le premier round, ceux qui sont face à l'endroit où elle se tient au moment de bondir n'étant pas concernés).

Il n'y a là rien d'intéressant, juste beaucoup de saleté et un Rat de Rochers mort dans la toile. Le premier PJ à les traverser met un round complet, les suivants s'y déplacent à une allure réduite de moitié. Il est également possible d'y mettre le feu avec des torches ; la masse brûle en 3 rounds, et l'escalier est ensuite complètement dégagé.

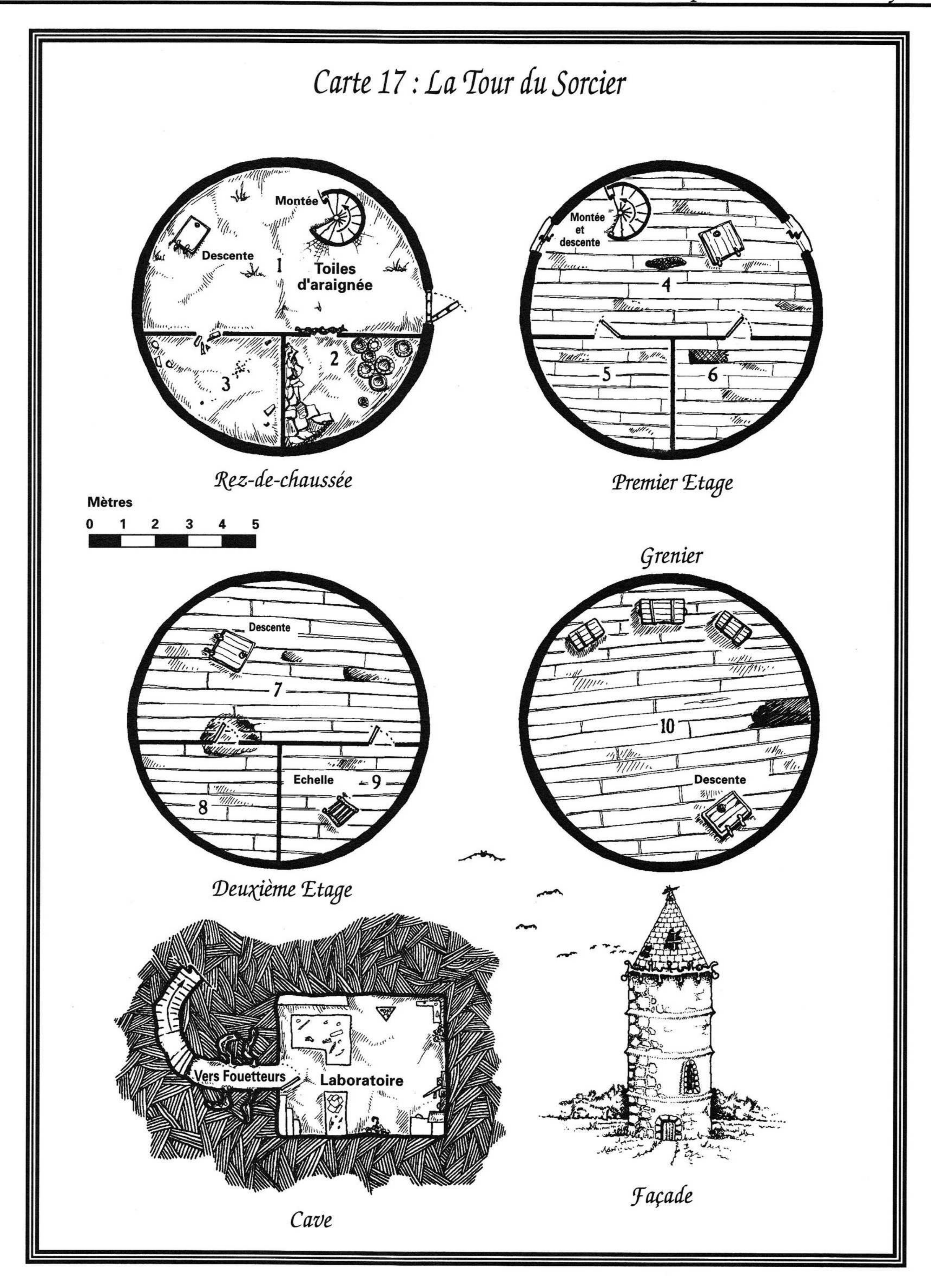
La trappe est facile à découvrir, une fois que l'araignée n'est plus là. Les nombreux branchages posés dessus font cependant qu'elle ne saute pas aux yeux.

2. Vieille Réserve

La porte pourrie de cette pièce est arrachée de ses gonds. En plus des vieux tonneaux, sacs dégoûtants et autres objets semblables, elle renferme deux Rats de Rochers nerveux prisonniers de l'araignée. Ils y ont trouvé refuge quand elle a capturé leur compagnon (celui des toiles) et n'ont depuis pas osé en partir. Ils détaleront s'ils le peuvent, mais se battront s'ils sont coincés.

3. Vestiaire

La porte a pourri jusqu'à disparaître. Sur un des murs, quelques chevilles abîmées jaillissent d'une barre de bois en décomposition. Des tissus rongés sont empilés par terre, et des vêtements plus ou moins intacts suspendus ici et là. Sur le plancher, parmi les débris, on peut trouver une paire de bottes encore en bon état. Un modeste enchantement leur a été appliqué, permettant à la personne qui les chausse de se déplacer sur du *terrain difficile* à une vitesse normale, et sur du *terrain très difficile* à une vitesse réduite de moitié — uniquement si le


Carte 17 : La Tour du Sorcier
Montée
Descente
1
Toiles d'araignée
2
3
Rez-de-chaussée
Montée et descente
4
5
6
Premier Etage
Mètres
0 1 2 3 4 5
Grenier
Descente
7
Echelle
9
8
Deuxième Etage
10
Descente
Vers Fouetteurs
Laboratoire
Cave
Façade

terrain est couvert de boue ou détrempé. De plus, les pieds du porteur restent au sec et au chaud en toutes circonstances.

4. Bureau

La trappe est facile à ouvrir : elle n'est pas fermée à clé, juste bloquée par le temps. Le contenu de la pièce se limite à du papier, des parchemins, des vélins et autres fournitures, le tout complètement pourri. Le vieux bureau est intact, mais il semble déjà avoir été l'objet d'attentions extérieures : les tiroirs sont empilés de façon désordonnée sur le dessus du meuble.

Le deuxième à partir du bas est équipé à l'arrière d'un petit compartiment secret, qui n'a pour l'instant pas été remarqué. Les chances de le découvrir au cours d'une fouille soigneuse sont normales. Pour l'ouvrir, il faut se servir d'un passe-partout, un couteau ou une dague. Cela fait partir un petit aiguillon (**CT** 50, **FE** 1, **D** -2) qui vient frapper la main du PJ concerné, des gantelets comptant pour 1 point d'armure. Le poison dont il était initialement couvert a perdu son efficacité, mais si la victime perd un point de **B** ou plus, il y a 20% de chances pour que la blessure soit infectée.

5. Réserve

C'est là qu'étaient autrefois entreposées les rames de papier et de vélin. Tout est maintenant pourri et inutilisable, éparpillé sur le sol par des voleurs passés là il y a bien longtemps.

6. Salle de Garde

La porte en est fermée à clé. La serrure, bloquée par la rouille, ne peut être crochetée, mais le battant est pourri et facile à démolir (**R** 1, **D** 6). A l'extérieur (du côté de la zone 4), un avertissement y a été peint : « QUARANTAINE — VARIOLE». Au fil des ans, la peinture s'est détériorée, si bien qu'elle ne peut être remarquée qu'après un examen approfondi ou si un PJ réussit un Test d'**I** (*Alphabétisation Occidentale* +10) avant de tenter d'ouvrir la porte. S'il est déjà en train de la démolir lorsqu'il remarque les signes, il doit réussir un autre Test d'**I** pour s'arrêter à temps.

Un squelette (le garde du corps du sorcier) gît sur une simple paillasse, recouvert de draps dégoûtants. Une forme de variole pourpre, particulièrement virulente et aux effets dévastateurs, a emporté sorcier et serviteur, et ce dernier est mort ici, dans son lit. Sa veste de mailles et son épée, bien trop rouillées pour être récupérables, sont posées sur une table.

Les précédents visiteurs n'ont pas osé pénétrer dans cette pièce. Quiconque le fait a 1% de chances d'être contaminé par une souche mutante encore active de la maladie responsable de la mort des deux occupants initiaux. Elle est identique à la Variole Pourpre décrite dans **WJRF**, les pertes en caractéristiques étant cependant multipliées par 1D4.

7. Chambre

Il est là encore facile de soulever la trappe — en fait, il faut même réussir un Test de **Dex** pour l'empêcher de tomber en morceaux. C'est dans cette pièce que gît le sorcier, plus précisément dans son lit. Les risques de contracter la maladie sont les mêmes que dans la chambre du garde. Cependant, deux des pieds du lit se sont brisés, de sorte que le corps n'est pas visible dès l'abord. Cela pourrait attirer les PJ...

Leur témérité peut être récompensée par plusieurs trouvailles intéressantes. Le squelette porte une roue d'argent accrochée à une chaîne (7 CO), et une bourse contenant 17 CO (mais représentant cinq fois cette valeur car les pièces ont plus de 200 ans) est posée sur une petite table de chevet. Le reste n'est pas récupérable.

8. Salle de Bains

Une baignoire d'étain très simple est flanquée de deux grandes urnes de cuivre. Sous l'une d'elles se trouve un vieux réchaud à alcool rouillé. Il suffit d'une fouille rapide pour découvrir un panneau mural : une fois soulevé, il dégage un déversoir donnant sur un conduit d'évacuation creusé dans le mur. Les PJ ne pourront sans doute pas le suivre jusqu'au bout, mais s'ils y parviennent, ils découvriront que ce conduit mène à une fosse sableuse, située à quelques mètres de la base du mur et de près de deux mètres de profondeur.

9. Pièce Vide

Rien n'indique à quoi servait cette pièce. Une échelle ordinaire permet de rejoindre le grenier.

10. Grenier

C'est ici que les PJ arrivent s'ils entrent par le toit. Bien que coincée, la trappe n'est pas vraiment difficile à ouvrir.

Des trois vieux coffres fatigués, placés à un mètre les uns des autres, un seul est authentique : celui du milieu ; les deux autres sont en réalités des Sangsues Caméléons imitant l'objet qu'elles ont découvert. Elles passent à l'attaque dès qu'un des trois meubles (le véritable ou les autres) est touché. Les PJ qui tentent de soulever le couvercle d'une "Sangsue Caméléon—malle" sont considérés comme *inertes*. Les créatures bénéficient automatiquement de la surprise au premier round !

Le vrai coffre ne contient que de vieux habits (chapeaux en lambeaux, grande écharpe multicolore, culottes en velours de coton rongées par les mites, gilets assortis tout aussi dévorés, etc.). Ils avaient été taillés pour une personne plutôt mince. Le sorcier, ayant pris trop d'embonpoint, ne pouvait plus les enfiler et les avait donc rangés dans cette malle. Il n'y a rien qui soit vraiment intéressant, et certainement rien qui ait de la valeur.

Le Sous-Sol

Cette partie de la tour conviendra parfaitement à une extension des lieux. Il sera facile d'y adjoindre d'autres zones de travail — chambre d'évocation, laboratoire d'alchimie, bibliothèque secrète, etc. La seule limite que vous ayez, c'est votre propre imagination ; n'oubliez cependant pas, en créant ces nouveaux espaces, de tenir compte de l'expérience de vos aventuriers. La salle présentée ici sera déjà source de récompenses pour des chercheurs attentifs !

11. Couloir

Une petite colonie de 4 Vers Fouetteurs a réussi à se faufiler dans ce couloir ; elle attend, tapie à l'endroit indiqué sur le plan. Les visiteurs peuvent franchir le point dangereux en courant, mais dans ce cas, ils subiront les attaques des créatures en entrant et en sortant !

12. Laboratoire

La porte en est fermée à clé (**DS** 25, **R** 4, **D** 12). Le matériel est en parfait état, bien que presque tout l'équipement soit particulièrement sale et que la poussière forme une croûte durcie par le temps. Le contenu de la douzaine de grosses fioles opaques rangées dans un coin a perdu depuis longtemps son efficacité. En fouillant les armoires et les étagères, il est possible de découvrir diverses choses : du mercure dans un flacon de terre cuite soigneusement bouché (25 CO), un jeu de poids en bronze accompagné d'une balance encore précise (15 CO après nettoyage), et une jarre d'émeraude pulvérisée valant 75 CO.

Une chose attire cependant l'œil plus que le reste : une série de boules de verre scintillantes posées sur une petite table. Leur diamètre est d'environ 8 cm. Un examen plus attentif permet de noter que le verre semble avoir un peu plus d'un centimètre d'épaisseur. Le contenu est des plus curieux : il s'agit apparemment d'un liquide ou d'un gaz coloré, brillant et tourbillonnant. Le *Sens de la Magie* révèle qu'il est effectivement magique. En les soupesant, les PJ peuvent s'apercevoir que les sphères sont plus lourdes que ne le seraient des boules de verre massif — n'hésitez pas à imposer un Test d'**Int** (Enchanteur +10/niveau, Apprenti Artisan +10, Artisan +20, Engingneur +20) pour que cela soit remarqué.

Lorsqu'un de ces objets est brisé, la magie qu'il contenait est libérée. Ils peuvent être lancés avec une fronde ou jetés comme des pierres (**P** 8/16/30). Il y a une boule de chaque couleur, aux effets suivants :

COULEUR DE LA SPHERE	SORT
Rouge	*Boule de Feu*
Bleu	*Eclair*
Jaune	*Fuite*
Marron	*Nuage Fétide*
Gris	*Brouillard Mystique*

Les boules se brisent lorsqu'elles tombent, ou sont jetées, sur des surfaces assez dures (y compris la terre, s'il y a projection). Le point d'impact devient le centre de l'effet de sort (si le lancer est raté, utilisez la procédure de dispersion des bombes explosives et incendiaires), qui remplit un hémisphère de 5 m de diamètre. Toutes les créatures se trouvant dans cette zone sont affectées.

Les Corbeaux Attaquent !

Les Corbeaux Géants de la Forêt Fantôme sont alertés dès que les PJ pénètrent dans la tour. Si ces derniers tentent de passer par le toit, 1D3 oiseaux viennent les attaquer pendant leur escalade en 1D3 rounds. Ils agissent pareillement si les intrus sortent par le toit. Les Corbeaux ne peuvent entrer dans le bâtiment, mais ils s'en prendront à tous ceux qui se trouveront à l'extérieur. Ces énormes volatiles inhabituels font plusieurs fois la taille de leurs congénères normaux. Ils sont aussi grands que des humains et leur envergure est supérieure à trois mètres. Il y a bien longtemps, le sorcier qui vivait là a élevé leurs ancêtres pour en faire ses gardiens. Il est mort depuis longtemps, et pourtant les oiseaux veillent toujours sur la tour, la défendant contre les intrus.

Conclure l'Aventure

Il est possible de donner à la visite de cette tour plusieurs conséquences. Les sphères de verre magiques sont uniques. Le sorcier a mystérieusement réussi à capturer l'essence de certains sorts de manière permanente sous une forme utilisable par d'autres que des Enchanteurs ; l'idée de charger un sort dans un projectile est également très intéressante. Les aventuriers pourraient obtenir une belle récompense, et se faire des amis dans la haute société, en allant remettre leur trouvaille à la Guilde des Sorciers de Nuln, de Middenheim ou d'Altdorf.

Et qui *était* le mage défunt ? Nous n'avons rien indiqué, ni son nom, ni ses origines, ni même la date de sa mort — vous pourrez ainsi les choisir à votre convenance. Si les PJ découvrent un élément qui permette de l'identifier, ils pourraient se mettre à faire des recherches, peut-être à voyager un peu partout, pour réunir et rassembler des bribes d'informations concernant le mystérieux personnage. Afin de les encourager à suivre la piste, faites-leur trouver un vieux livre de comptes dans le bureau (4), mentionnant les maisons que le sorcier possédait dans diverses villes, et surtout les trésors qu'elles abritaient ! La recherche de ces autres sites vous permettra de leur faire découvrir des horizons nouveaux et de les plonger dans diverses aventures.

Le Prêtre d'Arabie

Force de l'Equipe

Ce scénario convient à des personnages encore dans leur première carrière et n'ayant pris que quelques avancements ; ils risquent toutefois de trouver l'affrontement final un peu trop ardu. Il serait donc préférable qu'au moins un Guerrier ou un Forestier dispose de 2 *Attaques*.





Expérience

Chaque participant devrait recevoir de 75 à 125 points d'expérience.

Emplacement

L'emplacement de cette tombe est laissé à votre libre choix. Elle peut très bien se trouver en pleine forêt — la répartition des terres colonisées a beaucoup changé depuis l'époque où elle a été édifiée. Il serait néanmoins préférable que la région soit assez reculée, ce qui expliquerait pourquoi elle n'a pas déjà été pillée ; de plus, vous vous assurerez ainsi que l'expédition reste isolée. Il vous sera plus facile de faire monter la tension si les aventuriers ne peuvent gagner rapidement le plus proche village afin de renouveler leur équipement ou d'engager des renforts. L'idéal serait de leur faire faire un voyage d'une semaine dans la montagne, ou dans les profondeurs d'une forêt très dense.

L'aventure débute (plus ou moins) lorsque le distingué savant tiléen Mortimo Pabo arrive à Kreutzhofen. Il s'installe au Timonier et fait savoir qu'il cherche du personnel. Il a besoin de manouvriers et de gardes du corps pour une petite expédition. Les PJ appartenant plutôt à la deuxième catégorie, il leur propose 2 CO par personne et par jour. Il est possible d'obtenir 3 CO après marchandage.

Espérons que Nos Héros, poussés par la curiosité, se renseigneront spontanément sur cette offre. Sinon, ne vous en faites pas. La vie suit son cours, et les sources d'animation ne manquent pas. De temps en temps, profitez de ce que les PJ passent boire un verre à l'Aigle Noir ou au Timonier pour glisser quelques allusions aux progrès des recherches de Mortimo. Ayant entendu que la paye est bonne et qu'il pourrait y avoir un trésor en attente de découverte, ils devraient saisir la perche. En dernier recours, Mortimo les contacte directement, attiré par leurs exploits qui lui ont été contés.

L'Histoire de Mortimo

Voici ce que dira Mortimo si les aventuriers vont le voir alors qu'il est encore en train de monter son expédition. S'ils ignorent l'offre initiale et que c'est lui qui va les trouver par la suite, ajoutez des détails sur la progression des fouilles (vous les relèverez dans les indications données plus loin).

« Je suis Mortimo Pabo, de la célèbre famille Pabo, de Remas — vous avez peut-être déjà entendu parler de nous ? Non ? Peu importe, maintenant vous me connaissez. Je suis historien et antiquaire professionnel ; mes recherches m'ont entraîné dans cette région — car j'ai découvert que non loin d'ici se trouve la tombe de (murmure) *Muammar le Fou !*

Comment ? Vous n'avez jamais entendu parler de Muammar le Fou ? Eh bien, je suppose que tout le monde n'a pas le temps ou le désir de développer son savoir. Sachez donc que Muammar le Fou était un grand prêtre d'Arabie, qui vivait il y a plus de mille six cents ans de cela. Ah oui, avant l'époque des guerres saintes, il n'était pas rare que des marchands d'Arabie viennent par ici, chargés de soies et d'épices et autres articles. Et c'est ici qu'ils ont enterré leur grand prêtre, dans un tombeau TRUFFÉ de trésors merveilleux ! Selon leurs propres historiens, bien entendu. Je me propose de découvrir cette tombe et les fabuleuses richesses qu'elle est censée contenir — et moi, Mortimo Pabo, n'aurai aucun rival dans l'étude des temps anciens !

Le salaire et les responsabilités ? Ah oui, occupons-nous des questions pratiques... »

Mortimo a besoin de gardes pour se protéger des pillards et des bandits, mais aussi parce qu'il craint que son grand rival, l'historien tiléen Gordino Bambini, ait eu vent de son travail. Il existe une telle rivalité entre les deux hommes que le premier estime l'autre capable de faire appel à des hommes de main pour attaquer ses travailleurs, l'assassiner, s'emparer du site des fouilles et en tirer toute la gloire. Si les rôles étaient inversés, Mortimo n'hésiterait pas à agir ainsi, tout en le niant fermement si la question lui est posée.

Il tient à être en permanence protégé par deux PJ pendant les travaux. Ils pourront s'organiser en faisant des rotations : par exemple, s'ils sont six, ils effectueront trois tours de garde de huit heures chacun. Un bonus de 50 CO viendra s'ajouter au salaire quotidien pour ceux qui auront effectivement eu à se battre — bien sûr, s'ils en sortent vainqueurs ! Si leur employeur a eu la frousse de sa vie, ils obtiendront aisément qu'il augmente cette prime.

L'Ouverture de la Tombe

Le tombeau est rempli de terre tassée, de pierres et de gravats jusqu'aux portes séparant les salles 6 et 7. Les zones 7 à 11 sont parfaitement dégagées et pratiquement dans leur état d'origine.

Une demi-douzaine de manouvriers travaillent en permanence ; Mortimo consacre beaucoup de temps à leur répéter d'aller doucement et de faire très attention, de sorte que rien ne leur échappe ou ne soit brisé. Le dégagement des premières pièces permet quelques découvertes — des objets apparemment sans grande valeur, mais que Mortimo examine avec grand enthousiasme ; il pourrait même accorder une prime de 5 CO à l'heureux travailleur. On peut noter entre autres des fragments de faïence, d'outils en fer, de mosaïques, de petits objets de marbre, etc. Vous pourriez préciser la nature des trouvailles les plus intéressantes qui apparaîtront au cours de ces recherches.

Chacune des six premières salles a en effet 50% de chances de contenir 1D4 objets de valeur — céramiques ou poteries intactes, objets de métaux précieux ou de bronze, raretés en jais, en jade ou en corail. Si un PJ décide de mettre la main à la pâte en se joignant aux manouvriers, il a 25% de chances de dégager personnellement un des objets en question ; Mortimo étant aux aguets, les tentatives d'*Escamotage* se font avec une pénalité de -20. L'accord conclu au départ exclut bien sûr totalement le vol de quoi que ce soit !

Mener des fouilles aussi soigneuses prend du temps. Les manouvriers, payés à la journée, n'ont de toute façon pas envie de se presser. Cette activité, bien que minutieuse, est reposante en comparaison de l'arrachage de légumes, et bien plus rentable. Chaque salle est dégagée en 1D4+6 jours, sauf les 4 et 5 — il faut 1D4+3 jours par pièce.

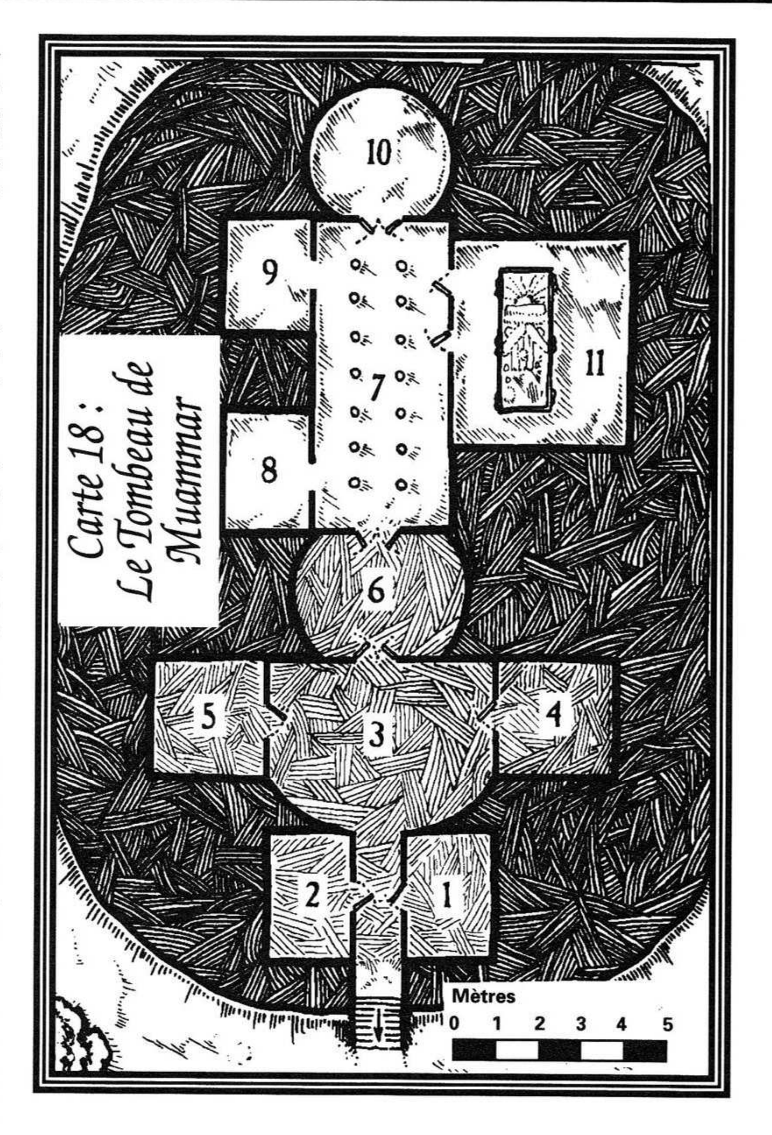
En plus de ce qui a déjà été indiqué, la chambre 6 contient une splendide fontaine de marbre quasiment intacte et des fresques exceptionnelles où l'on voit d'anciens grands prêtres arabes exécuter des rituels variés. Mortimo ne cesse de glousser en les contemplant avidement, bien que personne d'autre ne leur trouve un intérêt particulier.

Il est toujours là où il se passe quelque chose, à prendre des notes et faire des croquis. Il règle les salaires au jour le jour, comme promis, et rien ne vient perturber les premières journées de travail.

Rencontres Facultatives

Vous pouvez cependant perturber cette tranquillité par des rencontres et des incidents intéressants. Des espions au service de Gordino Bambini sont repérés dans les bois ; leur capture et leur aveu du nom de leur commanditaire provoquent chez Mortimo une crise aiguë de paranoïa qui l'amènera sans doute à doubler le salaire de ses gardes s'ils demandent une augmentation. Il pourrait même y avoir une tentative d'assassinat.

Si vous avez situé le tombeau dans une région sauvage, quelques "monstres errants" font une petite apparition — un ours sauvage qui vient semer la panique à l'intérieur du sépulcre tandis que le Tiléen hurle à ses hommes de le faire sortir avant que le pire ne soit commis, par exemple. Les aventuriers auront peut-être à cœur de convaincre l'animal de sortir de son refuge sans lui faire de mal, mais lui n'aura pas le même point de vue ! Des hors-la-loi dont le chef est grièvement blessé peuvent venir les contacter. Ils seraient peut-être prêts, en échange de soins médicaux, à protéger les PJ pendant le trajet de retour vers Kreutzhofen, etc.



Inquiétude Croissante

Les premiers signes d'inquiétude se manifestent pendant le dégagement de la salle 6. Des manouvriers affirment voir des formes bouger à la limite du campement extérieur, protégées par l'obscurité. Toutes les tentatives pour pister ce on ne sait quoi restent vaines. Etranges cris d'animaux la nuit, fièvre mystérieuse de tel ou tel travailleur, empreintes apparaissant dans la terre meuble lorsque personne ne regarde — tout ceci vous permettra de faire monter la tension.

La Porte

Vient enfin le jour où les parties 1 à 6 ont toutes été dégagées, nettoyées, passées au crible, enregistrées, dessinées, mesurées et de façon générale entièrement examinées. Mortimo est prêt à ouvrir les grandes portes de la pièce 7, la salle du trône aux nombreuses colonnes. De là, il est possible de rejoindre le vestiaire (8), la salle de méditation (9), la chapelle (10) et la chambre funéraire (11). Les battants sont très solides (**R** 7, **D** 22) et fermement maintenus en place. Il faut pour les faire bouger employer des leviers et de lourds marteaux, au grand désespoir de Mortimo. Il tient d'ailleurs à avoir à ce moment-là tous les aventuriers auprès de lui car c'est là qu'il redoute le plus une attaque.

S'ils ne peuvent tous le rejoindre, ou s'ils sont trop peu nombreux ou trop faibles pour résister aux délices à venir, vous aurez pris soin de leur adjoindre en renfort un PNJ local (Dagmar Tausk ferait parfaitement l'affaire).

A l'instant où les battants s'écartent, un souffle putride jaillit de la salle du trône, accompagné de gémissements sourds mais saisissants. Les manouvriers sont en proie à une agitation croissante — un ou deux pourraient même effectuer des Tests de *peur*. Mortimo s'avance, suivi

des PJ puis des ouvriers, tous munis de torches. Le décor est splendide — grand trône doré sur un socle de basalte magnifiquement sculpté, fresques encore plus grandioses que dans la salle précédente, etc.

Les salles 8 et 9 communiquent directement avec la 7. Les peintures murales du vestiaire montrent des prêtres arabes d'une autre époque se préparant à leurs rituels, et le coffre de robes de soie qui s'y trouve pourrait rapporter jusqu'à 500 CO — voire plus auprès d'un collectionneur d'antiquités. La salle de méditation est vide, les fresques murales montrent des prêtres en train de se recueillir. Les portes de la zone 10 sont simplement closes ; elles ne comportent ni serrure, ni verrou, ni barre — bien que les gonds de bronze soient un peu durs, une *Force* totale de 11 permet de les pousser. Cette chapelle contient une statue de basalte plus grande que nature d'un prêtre d'une époque révolue, flanquée d'une paire de brûle-encens de fer — des antiquaires pourraient leur trouver de l'intérêt, mais ce sont bien les seuls.

Après avoir assimilé tous ces détails, Mortimo se dirige vers la chambre funéraire. Ici, de lourds battants barrent à nouveau le passage ; les manouvriers reprennent leviers et marteaux. C'est alors que les choses se précipitent. Tandis que le travail en cours attire l'attention générale, une horrible lamentation s'élève juste derrière les aventuriers ; une fraction de seconde plus tard, une faible réponse se fait entendre à l'intérieur du caveau.

Vengeurs de Morts

Lorsque le cri retentit derrière eux, les personnages se retournent juste à temps pour apercevoir la scène présentée dans le *Document 1*. Un des Arabes prononce une incantation et sa ceinture se transforme en serpent puis tombe à terre, l'autre bondit, la dague levée — et l'éclat inquiétant de la lame n'est pas dû au sang.

Laissez le *Document 1* devant les joueurs le temps de compter jusqu'à cinq, puis retirez-le — et dites-leur qu'un coup retentissant vient de résonner contre la porte close, apparemment frappé à l'intérieur. Le temps d'un battement de cœur et l'on entend un deuxième coup qui fait voler les battants comme s'ils étaient en papier. Quiconque se tient à moins d'un mètre doit réussir un Test d'**I** (*Esquive* +10) ou encaisser un coup automatique de **F** 4 dû à la violence du mouvement. Dressé dans l'encadrement, Muammar le Fou — devenu Muammar la Momie — n'a plus qu'un but : éliminer les profanateurs. Les deux Arabes vivants ont d'ailleurs la même intention. Ce sont les seuls à ne pas devoir résister à la *peur*, car ils attendaient cette apparition.

Tauseef le Prêtre est déjà sous l'effet d'une *Aura de Protection* et dispose d'une *Main de Fer* — **F** 6, **A** 2, et 2 PA partout. Les augmentations en **F** et en **A** disparaissent à la première blessure. Il a dépensé 5 Points de Magie, vous modifierez donc son total en conséquence. L'incantation en cours lui permet d'activer sa *Ceinture du Cobra*, un nouvel objet magique décrit dans le chapitre *Profils*.

Tauseef va jouer un rôle crucial dans cette bataille : il préfère utiliser des sorts d'attaque comme *Débilité* pour neutraliser ses ennemis plutôt que d'entrer en mêlée, mais avec sa *Main de Fer*, cette deuxième forme de combat ne l'effraie pas. Abdul, le serpent et Muammar combattent tous au corps à corps (ou pour certains au corps à crocs).

Pris de panique, les manouvriers s'enfuient, car après tout ils ne sont pas là pour se battre et n'ont pas les salaires des gardes du corps ! De toute façon, glacés par la peur, ils n'auraient pas servi à grand-chose. Les aventuriers doivent se débrouiller tout seuls, d'autant que Mortimo tente d'éviter d'être plongé dans le feu de l'action. Si cela tourne vraiment mal, il vous est possible de le faire intervenir en même temps que quelques manouvriers, poussés par un désespoir sans limite — n'aidez cependant pas les PJ s'ils ne le méritent pas !

L'un ou l'autre des deux attaquants pourrait être capturé ; il sera cependant impossible de le faire parler. Les deux hommes appartiennent à un culte fanatique dont les membres préfèrent mourir plutôt que trahir leur cause, si nécessaire en se suicidant ; assassins entraînés, ils sont aussi capables de provoquer leur propre mort que celle d'autrui. En résumé, dès que la surveillance du prisonnier se relâchera un instant, il parviendra à mettre fin à ses jours — la manière la plus classique : la fausse dent remplie de poison. Les PJ auront vraiment beaucoup de mal à le garder en vie.

Après la Bataille

En supposant que les apprentis archéologues ne sont pas chassés de la tombe par Muammar et ses acolytes, certains problèmes devront être résolus après l'affrontement.

Le premier souci des vainqueurs sera les blessures empoisonnées. Mortimo dispose d'une petite fiole d'antidote contre l'Humanicide permettant de soulager trois personnes (à condition, bien sûr, qu'elles soient encore en vie !), qu'il conservait dans l'éventualité d'une agression des serviteurs de Gordino Bambini. Il l'utilisera en priorité sur lui (s'il en a besoin) et au maximum sur deux gardes du corps. S'il doit choisir qui sauver, il le fera suivant son estimation de la bravoure des blessés concernés, basée sur la bataille qui se sera déroulée — ceux qui lui auront sauvé la vie seront nettement favorisés !

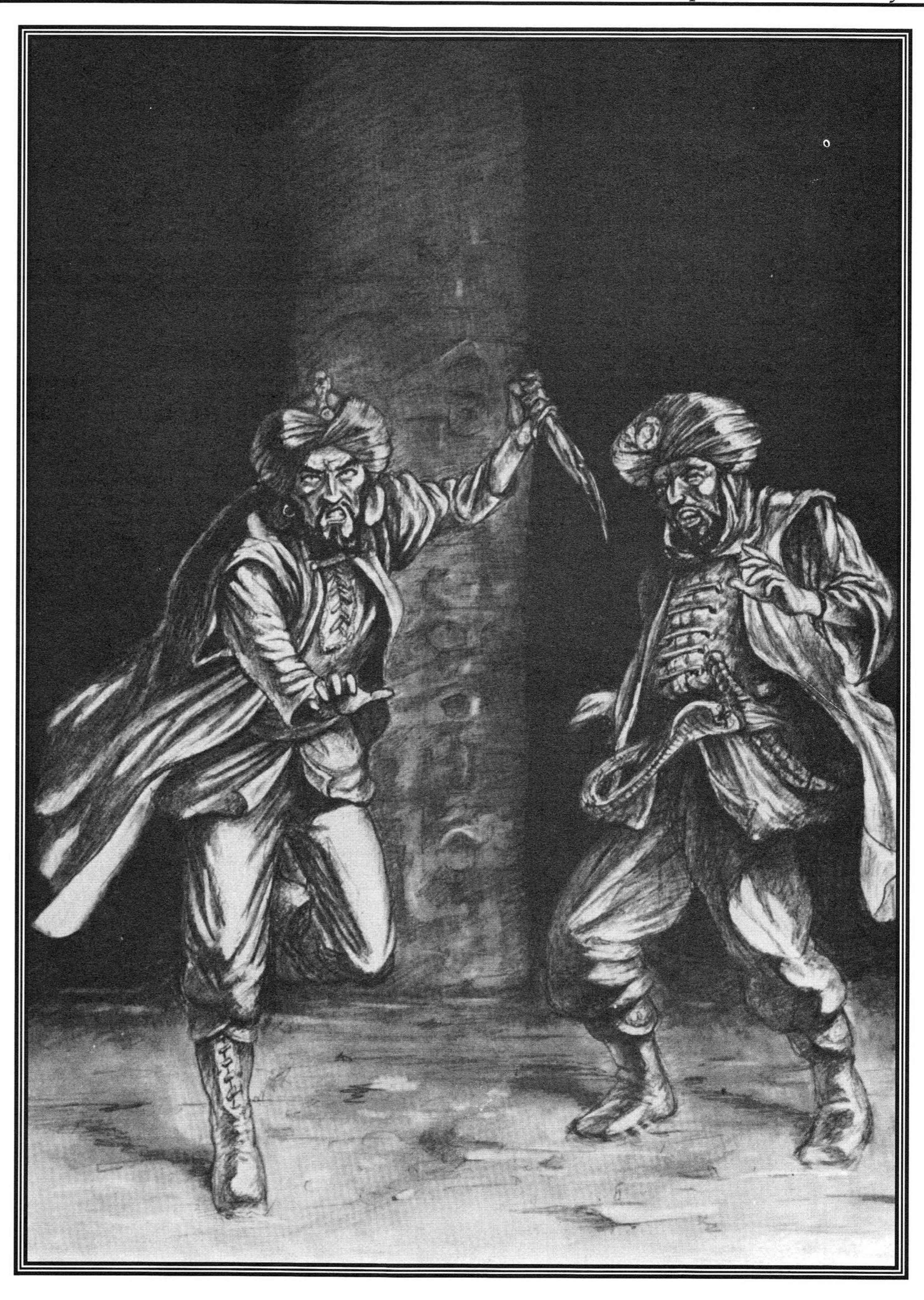
Les blessures infligées par la Momie risquent également d'entraîner la Putréfactose. Un traitement médical sera alors de rigueur ! Les PJ persuaderont peut-être Mère-Grand Eberhauer de leur fournir un remède à base d'herbes ; si vous voulez être vraiment cruel, ce remède ne fera que maintenir la maladie à l'état latent. Les personnes concernées devront alors toujours en avoir en réserve jusqu'à ce qu'elles réussissent à trouver un autre traitement qui les débarrassera complètement du mal.

La prime convenue de 50 CO par attaquant abattu sera réglée aux PJ, Mortimo pouvant être amené à considérer que le serpent et la Momie entrent en ligne de compte. S'ils ont sauvé l'expédition pratiquement tout seuls, ils pourraient même convaincre leur employeur de leur verser 500 CO pris sur l'or, les bijoux et autres trésors découverts dans la chambre funéraire. Ils pourraient aussi être tentés de l'assommer pour partir avec le magot ; découragez ce genre de comportement. Les autorités le prendraient très mal, et il leur serait difficile de vendre un tel butin à Kreutzhofen. Le simple volume de ce qu'il y a à transporter leur poserait un problème et, de plus, imaginez l'attrait que représenterait leur convoi chargé de trésors ; rien de tel pour faire sortir du bois tous les brigands à des lieues à la ronde !

Développement de l'Aventure

Vous pouvez aisément persécuter les PJ avec des conséquences inattendues de cette histoire, simplement en ayant recours à la classique "Malédiction des Pharaons". Mortimo fait à chacun des personnages un modeste cadeau — disons un petit bijou — en souvenir de cette expérience commune. Malheureusement, ils ignorent qu'une malédiction est attachée à tout ce qui est pris dans le tombeau ; s'ils gardent ces souvenirs avec eux, ils vont connaître une période de malchance incroyable. Par exemple, chacun d'eux se retrouvera affligé d'un petit problème proche de ceux causés par le sort de Magie Mineure *Malédiction* ; plus subtil : appliquez à tous les tests une pénalité de -1 que vous augmenterez d'un point par jour. Ils finiront par réaliser que quelque chose ne va pas. Cette malédiction disparaîtra si et lorsqu'ils s'en débarrasseront ; ils pourraient entendre par la suite des récits parlant d'incendies qui auraient mystérieusement ravagé les maisons des acquéreurs juste après la vente des trésors du tombeau.

Il reste bien entendu le problème des deux Arabes, qui n'étaient pas seuls au monde. Leur culte mettra un certain temps à découvrir la raison de leur disparition, mais finira par tenter de se venger de ceux qui ont profané le tombeau de son grand prêtre, et cette vengeance sera aussi complexe que douloureuse. Il compte en son sein de nombreux assassins, lesquels parviendront toujours à retrouver la piste des aventuriers — mais n'exagérez pas sur le temps qu'ils mettent, car le voyage entre l'Arabie et Kreutzhofen dure au moins trois mois.



La Malédiction des Reichenbach

Introduction

La Malédiction des Reichenbach, un scénario plus étoffé que les précédents, se déroule à et autour de Kreutzhofen. Les aventuriers y découvrent l'existence d'un complot visant à anéantir tout le village, et également quelques secrets tragiques alors que le passé semble vouloir prendre sa revanche sur le présent.

Comme nous l'avons déjà vu dans le Répertoire Géographique, Josef Gierig est de loin le principal propriétaire de la région, si l'on cumule ses biens acquis ouvertement et les autres. Il aimerait tout posséder — il pourrait alors chasser ces paysans gênants, reconstruire la bourgade pour en faire un centre d'activités commerciales convenable et atteindre un niveau de richesse absolument outrageant. Il vient juste de découvrir un élément qui lui permettra peut-être d'arriver à ses fins.

Dans les notes sur l'historique de Kreutzhofen, nous avons mentionné la famille Reichenbach, qui a tragiquement disparu après avoir trop longtemps tyrannisé les villageois. Bien que remontant à plus de deux siècles, ces événements projettent toujours leur ombre sur la région — on dit que les ruines du manoir Reichenbach sont hantées, et ceux qui connaissent la vérité évoquent dans leurs murmures la punition qui finira par s'abattre sur Kreutzhofen.

La Fin des Reichenbach

Bien des choses dépendant directement de la disparition de la famille maudite, il est préférable de donner quelques précisions sur les horribles événements de cette époque.

Le despotisme des Reichenbach n'avait cessé de croître jusqu'au règne du comte Vladimir Reichenbach, fils de Waldemar, lequel était déjà à moitié fou, et de son épouse Natalia, une Kislévite haïe de tous. Vladimir s'avéra pire que tous ses ancêtres — villageois et visiteurs disparaissaient dans des circonstances particulièrement suspectes, et on le soupçonnait de pratiquer la nécromancie, la démonologie et pire encore. Même à Wusterburg, on avait entendu parler des atrocités qu'il commettait ; ses sujets tentèrent d'envoyer une délégation à Nuln — les soldats du comte l'interceptèrent à mi-chemin et massacrèrent tous ses membres.



Le Chaos se déversait par les frontières nord du Vieux Monde, L'Empire était en ébullition. Les Reichenbach se virent privés de leurs troupes, parties renforcer les armées luttant dans le nord, et cela fut suffisant pour les gens de Kreutzhofen. Ils se rendirent au manoir en masse, armés de torches, d'outils agricoles et de pieux d'aubépine — car on racontait de terribles histoires sur la famille maudite.

Le manoir fut rasé jusqu'aux fondations, et tous les membres de la famille périrent. Les enfants même furent privés du droit à la vie, de crainte qu'ils transmettent le mal des Reichenbach à une nouvelle génération. Quelques-uns des soldats restants purent s'enfuir, les autres subirent le sort de leurs maîtres, et les villageois concoctèrent une histoire de bandits pour masquer leur rébellion. Ils furent nombreux à quitter la région, répandant ce récit fabriqué. Dans un Empire en pleine ébullition, personne ne le mit en doute.

Bien que totalement justifiée, la révolte laissa une marque indélébile sur ceux qui y avaient pris part. Ils craignaient la vengeance des fantômes des Reichenbach et restaient à l'écart du site du massacre. Un bruit inexplicable provenait d'une haie, on l'attribuait à un de ces fantômes ; le lait d'un fermier tournait, on y voyait la main de l'un d'eux. La culpabilité résultante s'est transmise de génération en génération ; bien que le nombre de ceux qui connaissent la véritable histoire soit désormais infime, la famille éteinte inspire autant la peur qu'à l'époque où elle régnait.

Le Complot

Il y a de cela quelques mois, un certain Gerhard Katz mourut à Nuln. Les autorités, ne lui ayant découvert aucun héritier, appliquèrent la loi de la cité : ses biens furent vendus aux enchères pour payer son enterrement et régler les droits légaux appliqués à ceux qui meurent intestats.

Parmi les objets mis à prix figurait un élégant bureau ancien en bois de rose. Il fut acheté par un jeune marchand ambitieux, Martin Schnapp, qui vit là de quoi parfaitement symboliser son statut de jeune sorcier de la finance en pleine ascension. Il y découvrit un tiroir secret qu'il ouvrit avec impatience — il contenait non pas le trésor espéré, mais un petit journal aux pages cornées datant de près de deux siècles. Le nom de celui qui avait ainsi consigné le récit de la fin des Reichenbach était inscrit sur la page de garde : Jurgen Katz.

Jurgen avait aussi noté que le drame avait été suivi par des apparitions d'Hommes-bêtes dans les bois, de présages sinistres dans le ciel et qu'un jour, selon certaines lavandières, la rivière avait été rougie comme par du sang. Puis deux villageois avaient été presque tués, violemment mordus à la gorge — le Vampire s'était relevé et hantait à nouveau la région ! Juste avant de sombrer dans la folie et d'en arriver à des propos plus incohérents, Jurgen annonçait que les gens de Kreutzhofen ne seraient jamais délivrés de la terrible malédiction que les meurtres avaient appelée sur eux.

Etant un homme cultivé, Martin effectua certaines recherches sur la région et les Reichenbach. Il découvrit l'histoire "officielle" des bandits et dénicha même une biographie du comte Reinwald Pfeifraucher où était décrit le caractère renfermé et craintif des villageois. Il se rendit à Kreutzhofen, emportant avec lui une petite cargaison, conclut quelques marchés et fit une reconnaissance des lieux. Cela lui permit de remarquer la situation privilégiée du bourg qui offrait un grand potentiel pour un développement de son activité commerciale. Il entendit certaines histoires qui circulaient encore sur les Reichenbach et vit Siggy Katz alors que le ménestrel était dans une de ses phases de dépression. Un plan audacieux germa alors dans l'esprit du marchand...

Un examen des registres officiels de Wusterburg lui révéla qu'une autre personne s'évertuait à mettre la main sur la bourgade : Josef Gierig. Ce nom lui était familier ; ayant réalisé qu'une compétition entre eux deux pourrait tourner à son désavantage, Martin préféra conclure un marché avec l'usurier. Ils se sont associés pour s'emparer de tout le village et contrôler toutes les marchandises qui y passent.

Ils ont décidé de donner une nouvelle jeunesse à la malédiction des Reichenbach. Le Vampire va se relever ; la rivière sera à nouveau rougie par le sang ; des Hommes-bêtes ravageront les bois ; prodiges et présages surviendront. Un peu de ruse, quelques supercheries et l'aide d'un Illusionniste engagé pour l'occasion, et les villageois abandonneront leurs foyers pour les laisser aux mains des complices.

Résumé de l'Aventure

Les conspirateurs ont compris que la plupart des autochtones ignorent tout de la rébellion d'il y a deux siècles. Pour qu'ils croient au retour de la malédiction, il faut qu'ils soient mis au courant des événements d'alors ; premier acte : envoi du journal à Siggy Katz.

Gierig, lui, s'est procuré une drogue auprès d'un contact de Talabheim, du sprengwort. Il en a une quantité énorme prête à l'emploi, que Stapmi n'a plus qu'à introduire discrètement dans les réserves d'eau et les puits du village. Le produit étant très dilué, les chances de base de remarquer que l'eau a un léger goût d'astringent sont alors de 5% — un Herboriste peut effectuer un Test d'**Int** pour comprendre ce qui se passe.

Malgré la dilution, les effets de la drogue finissent par se faire sentir — chaque jour, tous ceux qui séjournent à Kreutzhofen doivent effectuer un Test d'**E** (*Immunité contre les Poisons* +10) jusqu'au premier échec — la substance commence aussitôt à agir sur la personne concernée. Pour les PJ, faites la vérification secrètement et notez qui est affecté et qui ne l'est pas. Pour les PNJ, il vous suffit de faire un jet chaque fois que les PJ rencontrent quelqu'un de particulier, plutôt que d'en effectuer tous les jours pour tous les villageois. Un personnage qui reste une journée hors de Kreutzhofen peut, avec un nouveau Test d'**E**, éliminer les effets de l'eau trafiquée.

Le temps passe, un sentiment de peur se développe alors que des choses étranges se produisent. Elles ne sont pas toutes directement liées aux conspirateurs, mais contribuent à renforcer l'angoisse naissante.

Sprengwort

Disponibilité : Courant. Printemps et été. Pâturages de montagne.
Prix : 1 CO ou 5 CO.
Méthode d'Administration : Infusion
Préparation : 3 jours
Dosage : 6 heures
Compétences : Néant
Tests : Néant

Effets : Cette herbe est un stimulant léger ayant des effets secondaires : elle rend nerveux et inquiet. Toute personne qui boit une infusion de sprengwort acquiert 10 points en **I**, mais doit également réussir un Test d'**E** (*Immunité contre les Poisons* +10) ou perdre 10 points en **Cd** et en **Cl**.

La Folle Expérience du Doktor Entesang

La présence du Doktor Entesang complique un peu la situation : il se livre à des expériences douteuses au manoir Reichenbach. Son sinistre serviteur bossu Igor rôde dans les vieilles caves, où il protège l'étrange équipement que le savant a mis au point. Entesang paye Boris Hippler pour que celui-ci lui fournisse des cadavres ; il cherche à créer un être vivant à partir de tissus morts, par des moyens chirurgicaux et scientifiques. Comme vous pourrez le voir par la suite, le monstre ainsi obtenu va ajouter un peu de piment à l'histoire !

Gérer l'Aventure

Lisez soigneusement ce scénario avant de le faire jouer afin de vous familiariser avec les événements principaux, qui vont s'étaler sur quelques jours, voire quelques semaines si les PJ quittent parfois le village ; à leur retour, ils entendront alors parler de nouvelles choses incroyables. Ainsi, vous développerez l'atmosphère et la toile de fond sans laisser aux aventuriers la possibilité de s'occuper trop tôt de cette

histoire — ils éviteront également les effets du sprengwort. Les premiers incidents se produiront tandis qu'ils seront occupés par les diverses histoires présentées dans les autres chapitres, et vous glisserez quelques informations relatives à ce scénario de temps en temps.

Les Conspirateurs

Martin Schnapp se terre dans la maison de Gierig, en compagnie de sa garde du corps Selena et de Frederik l'Illusionniste. Le trio quitte parfois discrètement son abri et passe deux jours dans les bois pour préparer un nouveau prodige. Comme ses membres prennent grand soin de ne pas être vus, personne n'est au courant de leur présence. Ils ne sortent que la nuit et ont tous un moyen de se déplacer en toute discrétion. Martin possède des *Bottes d'Anti-Pistage* qui ne laissent jamais de trace. Frederik utilise un Joyau de Sort portant le sort *Vol* : lorsqu'il part et qu'il revient, il s'arrange pour ne pas toucher le sol. Quant à Selena, elle se fie à sa compétence *Camouflage Rural* et prend soin d'effacer ses traces. Les PJ ne pourront pratiquement jamais pister les conspirateurs — s'ils arrivent à repérer une piste, elle sera si brouillée que tenter de la suivre par des méthodes autres que magiques se fera avec une pénalité de -50.

Evénements Initiaux

Ces événements devraient survenir dans l'ordre indiqué. Vous déciderez des intervalles de temps qui les séparent en fonction des activités des PJ. Si ces derniers sont occupés à résoudre quelques-unes des énigmes proposées par ailleurs, il pourra se passer des journées entières sans que rien n'arrive ; vous ferez ainsi monter lentement et progressivement la tension, en attendant le final cataclysmal ! Par contre, si les personnages ne quittent pas le village pendant cette histoire, vous rapprocherez les incidents — cette brusque tempête d'actes étranges leur laissera à peine le temps de reprendre leur respiration.

Evénement 1 : Suicide !

Un matin, les PJ découvrent une petite foule réunie devant le logis de Siggy Katz. Bien que plusieurs personnes se penchent dans l'encadrement de la porte, aucune ne semble vouloir entrer. En demandant ce qui se passe, ou en allant regarder par une fenêtre (après avoir poussé les curieux qui avaient eu la même idée !) ils apprennent que Siggy s'est pendu à une poutre intérieure. Tout le monde est d'accord pour dire qu'au cours des derniers jours il était déprimé, et même plus que d'habitude. Nul ne met en doute le suicide.

Le capitaine de la garde fait décrocher le corps, avec l'aide de plusieurs villageois, puis on l'emmène chez le Doktor Entesang en attendant que Boris Hippler arrive de Weilerberg. Becker saisit également un message et un petit carnet à la couverture de cuir placés sur une table — ces preuves seront nécessaires à l'enquête qui va suivre.

Personne ne peut voir ces deux objets, directement remis au Dorfrichter — d'une part parce que ce sont des preuves matérielles, d'autre part parce que Klippel estime que ses concitoyens ne devraient pas apprendre l'histoire des Reichenbach consignée dans le journal. L'atmosphère générale étant déjà assez tendue, il ne tient pas à les voir plonger dans l'hystérie collective.

Ce suicide en secoue plus d'un — Stapmi assaisonne l'eau de sprengwort depuis deux jours et l'effet commence à s'en faire sentir. Le Dorfrichter lit attentivement le document et arrive à la conclusion qu'il a bien fait de ne pas le rendre public. Malheureusement, la vieille Gretchen Klatsch, qui a découvert le corps, a eu le temps de l'étudier longuement. Il y avait là de quoi faire un magnifique scandale et elle parcourt tout le village pour raconter l'histoire à qui veut bien l'écouter. Ne voulant pas manquer à la tradition des commères, elle improvise et ajoute forces détails atroces. Le résultat obtenu dépasse de loin le contenu réel du journal.

Gretchen reposa sa tasse de thé et regarda avec satisfaction les visages impatients réunis autour de la table de la cuisine.

« Comme vous le savez, je ne suis pas de celles qui jacassent sur les dos des autres... »

« Bien sûr, tu ne ferais jamais une chose pareille, ma chérie, » répliqua Gudrun avec sincérité tout en remplissant à nouveau les tasses. « Il y a quelques langues de vipère dans ce village, mais nous savons que tu n'en fais pas partie. » Toute l'assistance approuva par des hochements de tête.

« Enfin, » poursuivit Gretchen, « imaginez ça ! Je marchais — sans trop faire attention à ce qui se passait autour de moi, comme d'habitude — et j'ai aperçu par la fenêtre quelque chose qui se *balançait*. Vous le savez bien, je ne cherche pas à fourrer mon nez partout... »

« Mais non, chérie, tu n'as rien à de ces indiscrets. Ce n'est pas comme certains que je pourrais nommer... »

« Alors, je me suis approchée — pas pour espionner, juste pour voir ce que c'était... » Elle se tut un instant. L'impatience générale était presque tangible — c'était un moment à bien savourer.

« ...Et *imaginez* ça ! Il était là, à se balancer vers l'avant, vers l'arrière, sans arrêt — et son *visage* ! Je vous le dis comme je l'ai vu, il était tout violet, de la même couleur que le chapeau de Gretel. Ça a été un tel choc, j'ai cru que je n'y survivrais pas, vraiment... Et ses yeux tout exorbités. Je me suis détournée à l'instant où je les ai vus — on n'est jamais trop prudent, vous le savez. »

« Tu as quoi ? »

« J'ai détourné les yeux, bien sûr ! Il ne faut jamais regarder un mort dans les yeux, de crainte que son fantôme vienne vous chercher. Je croyais que tout le monde savait *ça*. »

« Et le livre, celui que la garde a saisi ? »

« Oui... et le mot. Il a laissé un message, non ? »

« Eh bien, vous le savez, je n'aime pas faire la curieuse, mais je n'ai pas pu faire autrement que de remarquer une lettre, enfin quelque chose, sur la table, et j'ai pensé que c'était peut-être important ; je veux dire, le pauvre homme s'était *pendu* ! Alors je suis entrée. J'ai pris le papier pour le lire... Il a fallu que j'aille à la fenêtre, je n'ai plus mes yeux d'autrefois... et dessous, il y avait ce vieux carnet. Ce n'était pas par indiscrétion — à mon avis, il ne faut pas se mêler des affaires des autres — mais il était là, ouvert, et je n'ai pu m'empêcher de voir la page. Ça concernait les Reichenbach et les villageois — dont l'arrière-arrière-grand-père de Siggy — comment ils sont allés jusqu'au vieux manoir pour le réduire en cendres, et toute la famille Reichenbach, horriblement assassinée. *Atroce* ! Je ne suis pas du genre peureuse, mais j'ai lu là-dedans des choses qui m'ont glacé le sang. Et ceux qui sont morts ne connaissent pas le repos, ça, vous pouvez m'en croire. »

Un frémissement d'anticipation parcourut l'auditoire — c'était cette partie-là que tout le monde voulait entendre.

« Le village est maudit, c'est écrit dans le livre. Après la mort des Reichenbach, un Vampire est venu à Kreutzhofen... et des Hommes-bêtes dans les bois ! Et un jour, l'eau de la rivière s'est transformée en sang ! Juste sous leurs yeux ! Plus d'une douzaine de personnes l'ont vue ! C'est à ce moment-là que l'arrière-arrière grand-père de Siggy est parti pour Nuln. Tout ça, c'était la malédiction des Reichenbach, il en était sûr, et il a filé avant que Kreutzhofen et tous ses habitants ne soient détruits. Et maintenant, elle s'abat sur nous. Vous verrez si j'ai tort ! Les jeunes, ils n'ont plus aucune notion du bien et du mal — ils ne respectent plus personne, ni dieu ni mortel. Ce n'est pas étonnant que la malédiction revienne.

N'oubliez pas ce que je vous dis — le jeune Siggy ne sera pas le dernier. Loin s'en faut. »

Les PJ vont sans doute harceler le Dorfrichter pour qu'il les laisse consulter le carnet. Mais il ne tient pas à ce que le contenu en soit connu, du moins tant que l'audience n'a pas eu lieu — se servant de la loi, qui interdit à quiconque de manipuler les preuves d'une procédure légale, pour gagner du temps en attendant de prendre une décision. Il s'inquiète de l'agitation provoquée par la mort de Siggy et voudrait minimiser cette affaire pour maintenir le calme dans la communauté.



Evénement 2 : Des Hommes-Bêtes dans les Bois

Il y a des Hommes-bêtes dans les bois ! La nouvelle se répand comme une traînée de poudre dans toute la bourgade. Le capitaine Trottel arpente la rue principale en hurlant aussi fort que possible, tentant ainsi d'attirer au sein de la milice toute personne ayant entre dix et soixante ans. Le capitaine Becker, de la garde, essaye quant à lui de maintenir l'ordre et de calmer les gens — cela provoque inévitablement un affrontement verbal entre les deux hommes, désireux de déterminer quelle juridiction l'emporte sur l'autre et si le fait qu'on ait entrevu des Hommes-bêtes justifie la proclamation de l'état d'urgence. Pendant ce temps, les villageois s'entassent à l'Aigle Noir pour entendre toute l'histoire.

Anders et Stutzer omettent de signaler que c'est en faisant une incursion dans la Forêt Fantôme qu'ils ont vu les Hommes-bêtes. Ils ne l'admettront devant aucun de leurs concitoyens, car ils redoutent d'être accusés d'avoir amené la malédiction, mais ils pourraient l'avouer aux PJ, en privé et si le membre de l'équipe qui parle le plus réussit un Test de **Soc**.

Ce n'était en fait qu'une illusion — un mélange des sorts *Apparence Illusoire* et *Ennemi Illusoire* produits par Frederik l'Illusionniste. Si les PJ examinent le site en question, ils pourraient y relever certaines traces — d'une ou deux créatures, et certainement des Humains. La piste disparaît après quelques mètres car Frederik s'est servi de sa capacité de *Vol* pour quitter les lieux. D'autre part, pour repérer les marques, il faudrait que les PJ persuadent Anders ou Gerhardt de leur dire précisément où ils ont vu les monstres, car aucun des deux ne voudra y retourner.

Un seul indice montre la bizarrerie de cette rencontre : il est impossible de trouver le moindre signe des Hommes-bêtes ; cependant, comme l'endroit où ils ont été vus est sec et le sol dur, le fait n'est pas si remarquable.

Ces apparitions se reproduisent en une ou deux occasions, effrayant ainsi d'autres villageois. Le sort *Apparence Illusoire* permet en outre à Frederik de faire aisément apparaître d'autres types de monstre.

Evénement 3 : Rivière de Sang

Oui, un jour, la rivière se transforme en sang ! L'effet produit sur la communauté est dévastateur — réduisez les **Cd**, **Cl** et **FM** de 5 points supplémentaires pendant deux jours (en plus des effets du sprengwort). L'eau reste colorée durant 15-20 minutes ; vous en tirerez un meilleur parti si cela se produit alors que les PJ sont absents pour la matinée.

Ce prodige a été très facile à réaliser : Frederik s'est contenté de verser une grande quantité de teinture rouge dans la rivière en amont de Kreutzhofen. Pour rendre le fait encore plus dramatique, un des villageois a vu un fantôme près du cours d'eau peu avant le changement de couleur : c'était Frederik, qui allait répandre le produit revêtu de sa *Robe du Linceul.*

L'examen de la zone concernée peut révéler quelques empreintes et des particules de poudre rouge (la teinture) sur des roseaux au bord de l'eau. Elles sont infimes : les personnages devront scruter le moindre centimètre carré de berge en amont de Kreutzhofen pour les voir. Frederik s'étant comme d'habitude mis à voler à mi-parcours, sa piste s'évanouit dans la nature.

Déceler la poussière rouge et en parler aux villageois n'aide pas à les calmer. Persuadés qu'il s'agit de sang séché, ils crient à la sorcellerie ! Gretchen prie Sigmar, certains parlent de péchés oubliés et l'hystérie se développe progressivement.

Evénement 4 : Le Vampire Frappe !

Un autochtone est découvert dans des broussailles près de Kreutzhofen ; inconscient, très affaibli, il a deux petites entailles au cou —

typiques des crocs de vampire ! Comme victime, choisissez de préférence une jeune femme : Britt Stoltenberg, Juliane Hennig ou une autre. *Tout le monde* sait que les Vampires ont un certain goût pour les femmes jeunes et jolies.

La victime ne se rappelle rien — elle sait simplement que lorsqu'elle est revenue à elle, elle était très entourée. Les gens sont maintenant vraiment effrayés — certains préparent des pieux d'aubépine pendant que les aventuriers interrogent la personne "mordue".

En l'examinant attentivement, on peut remarquer deux particularités : sa tête est ornée d'une grosse bosse, juste derrière l'oreille droite, comme si on l'avait frappée avec un instrument contondant ; de plus, un PJ disposant de la compétence *Traumatologie* qui étudie les plaies du cou, note que la morsure a raté la jugulaire d'un bon centimètre. Il suffit également de les regarder de près en réussissant un Test d'**I** pour noter que la victime a en fait perdu bien peu de sang. Quelle sorte de Vampire peut rater la veine lorsqu'il mord sa proie ? Un *faux* Vampire, évidemment.

En convaincre les villageois est une toute autre histoire. Ils sont dans un état proche de l'hystérie, et tout PJ qui tente de les calmer se voit infliger une pénalité de -10 pour tous ses tests de **Cd** et **Soc**. Il faudra peut-être même les empêcher de planter un pieu dans le cœur de la pauvre demoiselle et de la brûler.

Si les PJ peuvent examiner le dernier endroit dont elle se souvient — un chemin un peu à l'écart — une utilisation réussie de la compétence *Pistage* leur fait noter ses traces de pas, plus une autre série d'empreintes qui sortent des buissons. Il semblerait qu'un assaillant ait approché sa proie par derrière, l'ait assommée d'un coup sur la tête puis entraînée là où elle a été retrouvée. La compétence *Pistage* associée à un Test d'**Int** réussi permet de voir qu'il s'agissait de quelqu'un portant de lourdes bottes de style militaire.

Selena s'est chargée de cette mise en scène. Elle s'est faufilée derrière sa cible, l'a frappée avec la garde de sa dague et a fabriqué les "morsures" avec une épingle à cheveux. Si un personnage connaissant la *Traumatologie* remarque qu'aucune des deux plaies ne se trouve sur la jugulaire, il peut effectuer un Test d'**I** (à -20) pour arriver à déterminer qu'elles sont dues à un objet métallique. Ceux qui ont déjà eu l'occasion de voir de près des victimes de Vampires ne subissent pas la pénalité ; les blessures ne ressemblent en aucun cas à celles infligées par ces terribles créatures de la nuit.

Afin d'augmenter la pression sur les personnages, arrangez-vous pour qu'une "attaque de Vampire" se produise pendant qu'ils sont au loin ; à leur retour, un des villageois a été brûlé après avoir eu le cœur transpercé, et les autres vivent maintenant dans la terreur. Puis l'incident se répète alors que les PJ sont là et peuvent réagir.

Evénement 5 : Vengeance d'Outre-Tombe ?

Ceci n'a aucun lien avec la conspiration. Mais, aux yeux des villageois, la malédiction des Reichenbach aura choisi là sa première victime.

Un convoi de mules arrive par la route de la Passe Montdidier ; le marchand qui en a la charge va directement voir le Dorfrichter. Il est suivi de deux muletiers portant un grand paquet enveloppé dans des sacs. Une demi-heure plus tard, on envoie chercher Wilhelm et Erich Stoltenberg. Le terrible hurlement qui suit fait accourir leurs concitoyens. L'aîné ressort portant Britt dans ses bras. Malgré les toiles dont elle est encore enveloppée, il est difficile de ne pas remarquer la tache rouge qui couvre sa poitrine.

Voici les faits tels qu'ils se sont déroulés : Britt cueillait des herbes à l'orée de la Forêt Fantôme lorsqu'elle a eu le malheur de rencontrer le Monstre d'Entesang qui s'était échappé de sa geôle. D'abord paralysée par la peur, elle s'est enfuie en hurlant quand la créature, curieuse, s'est approchée pour la toucher. Dans sa course aveugle, elle est tombée et s'est empalée sur une souche pointue, près de la route. Ignorant tout de l'accident fatal, Igor avait déjà rattrapé et ramené le Monstre au Manoir. Le convoi a découvert le corps et l'a amené au village.

L'annonce de la mort de Britt provoque un terrible choc. On murmure qu'il y avait une Britt dans la famille Reichenbach — une sœur cadette du comte Vladimir — qui est morte au même âge, de la même manière. Tout le monde se pose cette question : la famille triplement maudite ne serait-elle pas en train de prendre une terrible revanche depuis la tombe ? Le Dorfrichter fait en sorte que l'inhumation se passe dans le calme ; les derniers Stoltenberg embarquent le soir même sur une péniche, n'emportant avec eux que les biens qu'ils peuvent transporter.

Même les conspirateurs sont effrayés par ce drame. Tous nient y être mêlés, mais chacun, en son for intérieur, soupçonne les autres. Selena est au désespoir. Plus scrupuleuse que ses employeurs, elle ne veut en aucun cas se faire la complice de meurtres. Schnapp et Gierig s'inquiètent principalement du risque d'être pendus pour un crime qu'ils n'ont pas commis, mais sont également perturbés par cette situation. Quant à Frederik, il se demande s'ils n'auraient pas provoqué par inadvertance une *vraie* malédiction.

Grâce à cet accident, la peur et la méfiance germent parmi les comploteurs. Cela n'ira toutefois pas jusqu'à une dissension ouverte ; comme le fait astucieusement remarquer Schnapp, si l'un d'eux va voir les autorités, ils finiront tous en prison pour très longtemps. Chacun commence à chercher un moyen de quitter cette association ou de se débarrasser de ses complices. Schnapp et Gierig avaient déjà, en parallèle, songé à la manière de se neutraliser l'un l'autre avant le partage des profits ; il leur faut seulement précipiter un peu leurs projets.

Les PJ voudront peut-être examiner l'endroit où Britt s'est tuée. De là, ils pourraient suivre la piste qu'elle a laissée jusque dans la Forêt Fantôme, découvrir les traces du Monstre et remonter jusqu'au manoir Reichenbach. Ils finiront par y aller, mais le moment n'est pas encore venu. Aussi, dès que les joueurs se mettent à parler de l'exploration des lieux du crime, lancez l'événement suivant pour les détourner de cette idée.

Evénement 6 : Les Morts se Lèvent

La mort de Britt incite Schnapp et Gierig à accélérer les choses. Chacun convainc l'autre que le moment d'agir est venu et, secrètement, se dit qu'ainsi son complice sera assez occupé pour lui laisser le temps de concocter un stratagème visant à l'éliminer.

Frederik est envoyé au cimetière ; son anneau magique lui permet de lancer le sort de magie nécromantique *Animation des Morts.* Ceci, ont

« Allez, les gars, » la voix rocailleuse de Silber était presque douce. *« C'est la maison qui l'offre. Descendez-moi ça et dites-nous ce qui s'est passé. »* La main tremblante, Gerhardt Stutzer prit le verre de cognac. Il le vida d'un trait, grimaçant au passage de l'alcool. Une foule s'était formée autour d'eux, attendant dans un lourd silence les terribles nouvelles.

« C'était horrible, » commença-t-il. *« Anders et moi, on était dans la forêt à la recherche de bois de chauffage pour Johann. C'était près de la route. »* Il regarda son camarade, qui confirma d'un hochement de tête. *« Et on a entendu ce bruit derrière nous. Je me suis retourné, et ils étaient là... au moins une douzaine, je dirais, qui venaient droit sur nous. Bon, Anders et moi, on n'a pas demandé notre reste. On a laissé tomber le bois et on a filé. »*

« Et maintenant, où sont-ils ? » Boris Gross soupesa son bâton avec inquiétude. La peur qu'il refoulait donnait à sa voix un timbre élevé.

« Sais pas. Nous ont pas suivis au-delà des bois, ça, je crois pas... C'est-à-dire qu'on s'est pas arrêté pour vérifier... J'suppose qu'ils sont encore là-bas. »



expliqué les deux marchands à leurs discrets serviteurs, suffira à provoquer une fuite générale. Les premiers villageois ayant commencé à déménager, les autres feront de même sans délai. Les Morts-Vivants n'ont qu'à sortir de leurs tombes et errer à droite, à gauche d'un air menaçant — tout le monde se sauvera, personne ne sera blessé. La simplicité même.

Cependant, aucun des deux chefs n'est réellement opposé à quelques effusions de sang. Tous deux savent que s'ils sont pris, ils seront de toute façon accusés du meurtre de Britt ; ils n'ont donc plus rien à perdre. Quand à Frederik, il fera tout son possible pour s'en sortir vivant et libre — il sait parfaitement que, dès qu'il aura utilisé un sort nécromantique en public, sa vie ne tiendra qu'à sa fuite. Bien que pouvant passer pour un Fantôme avec sa *Robe du Linceul*, il n'en essaiera pas moins de rester en dehors de tout combat.

Des hurlements en provenance du cimetière annoncent le début de l'horreur. Des villageois accourent vers le pont, en proie à une terreur incommensurable, hurlant que les morts se lèvent. Car c'est bien ce qui se produit : dans tout le cimetière, des Squelettes se fraient de leurs doigts décharnés un passage vers la surface. Une silhouette floue, légèrement scintillante, se tient au milieu des tombes éventrées, les bras levés vers le ciel. Les Squelettes s'arrêtent un instant une fois à l'air libre, puis se dirigent vers la bourgade.

Entre la *peur* des Morts-Vivants et les effets persistants du sprengwort, la plupart des gens fuient devant les créatures. Seuls les PJ restent pour défendre Kreutzhofen — s'ils réussissent leurs Tests de **CI** ! Il y a un Squelette par aventurier, plus 1D3 autres. En cas de réel problème (si les PJ ont en majorité raté leurs tests...), deux des villageois les plus téméraires, par exemple Johann Silber et Asterellion Aiguail, se ressaisissent et viennent donner un coup de main aux personnages. Rudolf Furst pourrait être tenté de faire de même, mais il sait qu'étant donné ses méthodes, cela l'amènera certainement à sa perte. Certaines personnes n'ont aucune notion de ce qu'est la gratitude.

Lorsque le calme revient, on déplore quelques morts de plus (environ 1D6, mais évitez d'y inclure des gens importants comme le Dorfrichter). On recense également plusieurs cas de blessures infectées : le Doktor Entesang ne manque pas de travail. Il acceptera volontiers le soutien des PJ ayant des compétences ou des sorts adaptés.

La milice n'est plus qu'un souvenir. Hals Rother compte parmi les morts ; une note mal griffonnée est clouée sur la porte du local : « Parti chercher des secours à NULN. » Le destrier de Trottel n'est plus dans l'écurie.

La plupart des villageois encore valides se mettent maintenant à plier bagages. Ils ont décidé d'abandonner Kreutzhofen avant que d'autres événements fâcheux ne se produisent. Stapmi va et vient, compatissant avec les uns et les autres, les aidant à empaqueter leurs affaires, s'intéressant aux endroits où ils comptent aller. Son comportement est tellement inhabituel que les PJ devraient avoir quelques soupçons — en fait, il agit pour le compte de son maître, qui doit savoir où contacter les gens afin de leur acheter leurs maisons.

Le capitaine de la garde, un bras en écharpe, tente de maintenir un certain ordre dans la bourgade. Le Dorfrichter et son scribe, également de sortie, discutent avec leurs concitoyens. Bruno Wachtel, souffrant de blessures infectées, est cloué au lit par une mauvaise fièvre.

Vers la fin de la journée éclate un nouveau drame, lequel permet d'atteindre le dénouement de cette aventure.

Evénement 7 : Assassinat Mal Calculé

Alors que les gens se préparent pour le grand départ, une étrangère chancelle sur la route de la Passe Montdidier : Selena Kuchen. Schnapp, après avoir décidé de la supprimer pour éviter qu'elle parle, a assaisonné sa nourriture d'Humanicide. Selena, ayant réalisé qu'elle avait été empoisonnée, a absorbé de l'antidote qu'elle conservait sur

elle. Lorsqu'elle s'effondre, à quelques mètres de la maison d'Hans Artblant, elle tient encore à la main la fiole vide.

Les compétences *Préparation de Poisons* ou *Traumatologie* associées à un Test d'**Int** réussi permettent de reconnaître les symptômes de l'intoxication. Schnapp et Frederik sont partis alors que la jeune femme n'avait pas fini de manger, la considérant déjà comme morte. Ils se terrent dans la nature, en attendant de voir comment leur plan a fonctionné. Selena respire faiblement : elle n'en a visiblement plus pour longtemps. La faible quantité d'antidote absorbée a juste suffi à la maintenir en vie le temps qu'elle atteigne la localité.

Elle est emmenée chez le Doktor Entesang, qui ne donne aucun signe de vie. Il est actuellement au manoir Reichenbach, où il examine son Monstre après l'escapade de l'Evénement 5. Les villageois, n'ayant pas d'autres solutions, défoncent sa porte et se précipitent vers le dispensaire, quoiqu'ils ne sachent pas ce qu'il faut administrer à Selena.

Si l'un des personnages ayant des connaissances médicales a reconnu la cause de l'empoisonnement, il trouve automatiquement le produit adapté. En l'absence des compétences *Traumatologie* ou *Préparation de Poisons*, les PJ doivent réussir un Test sous la moitié de leur **Int** pour mettre la main dessus.

L'absorption d'une deuxième dose de contre-poison permet à Selena de plonger dans un profond sommeil qui va durer 24 heures ; très affaiblie, elle devra ensuite garder le lit pendant 3 ou 4 jours. Sinon, elle meurt dans l'heure. Dans les deux cas, elle a le temps de murmurer d'abord une phrase sibylline : *« Souche noire. »* Elle se met ensuite à délirer avant de perdre connaissance, et les aventuriers ne peuvent plus rien en tirer.

Deux possibilités leur sont maintenant offertes. Après les premières manifestations de l'intoxication, Selena a parcouru une grande partie du trajet d'une démarche chancelante, quand elle n'était pas obligée de ramper ; sa piste est donc facile à suivre jusqu'à la Forêt Fantôme. Tout PJ sachant *Pister* qui a examiné l'endroit où a eu lieu "l'attaque du Vampire" réalise avec un Test d'**Int** réussi que les nouvelles traces sont identiques à celles relevées précédemment et que c'était donc elle l'assaillant. Et puis, n'importe quel villageois interrogé a 50% de chances de se rappeler la souche calcinée d'un vieux chêne frappé par la foudre deux ans auparavant, près de la limite entre la Forêt Fantôme et le Domaine Weilerberg. Selena a ainsi tenté d'indiquer la position du campement des conspirateurs.

Petit Intermède : Les Miracles de la Science

Les paysans ayant démoli la porte du cabinet médical, les personnages ont l'occasion de fouiller la maison à l'insu de son propriétaire. Ce n'est ni légal ni moral, mais ils feront ainsi quelques trouvailles étonnantes et auront de bonnes raisons d'aller visiter les ruines du manoir Reichenbach (si bien sûr rien ne les y a pour l'instant incité !)

Le bon docteur ferme son bureau à clé pendant ses absences (**R** 5, **D** 10, **DS** 30). Les ouvrages courants et le matériel strictement médical sont accompagnés d'articles plus étonnants ; chaque Test d'**I** réussi permet de découvrir un des éléments suivants :

- Des composants pour des sorts de Magie de Bataille de niveau 1-2. Personne au village ne savait qu'Entesang est un enchanteur...
- Une malle fermée (**R** 4, **D** 6, **DS** 35) contenant plusieurs livres sur la mort, la décomposition des corps, l'embaumement, la nécromancie (qui ne vont pas jusqu'à impliquer que le Doktor *est* un nécromant), la magie élémentale, la science et la foudre. Dans une magnifique édition reliée cuir de *La Force Vitale*, signée François Enfertier de Moussilon et soigneusement enveloppée de tissus, est consignée la description de l'expérience visant à susciter des mouvements des pattes chez une grenouille morte grâce à un étrange appareil comprenant de l'acide concentré, des plaques de plomb et des fils de cuivre. Entesang en a souligné plusieurs passages — concernant principalement la machine et l'utilisation de la foudre pour produire des effets similaires.
- Une facture (*Document 4*) établie par un certain Hugo Glasbecher de Nuln, demandant le règlement de matériel scientifique. Vu le montant de la facture (près de 300 CO) et le long descriptif qui l'accompagne, rien de tout cela n'est entreposé dans la maison du docteur. Tout est installé dans le laboratoire secret sous le manoir.
- Une très vieille carte de Kreutzhofen (*Document 5*) où est encerclé le manoir Reichenbach.

Il Est Temps d'Agir

La visite des ruines du manoir Reichenbach était sans doute prévue depuis longtemps, mais grâce à une habile manipulation des événements, vous l'avez régulièrement reportée. Il est maintenant temps de satisfaire la curiosité générale.

Une fois le problème Selena résolu, le Dorfrichter convoque les PJ et leur demande de s'intéresser à la "souche noire". Il leur parle du chêne foudroyé à l'orée de la Forêt Fantôme et, s'ils n'ont pas fait la relation entre les traces de pas de Selena et celles du "Vampire", le capitaine Becker leur transmet cette information. La jeune femme est indubitablement liée à un des étranges incidents. De plus, le corps de Britt Stoltenberg a été découvert à la limite de cette même forêt, et les circonstances exactes de sa mort n'ont pas été éclaircies.

Tous les représentants officiels de la loi étant contraints de rester au village pour veiller au maintien des derniers lambeaux de l'ordre public, c'est aux PJ de résoudre ce mystère. S'il le faut, Klippel les enrôle d'office dans la garde et leur remet alors un insigne de cuivre et 2 CO d'avance sur leur paye.

Prenez le temps de réfléchir à la possible nécessité de renforcer le groupe par la présence de PNJ. Il va être confronté à un Sorcier et un Illusionniste de niveau 2, ce qui n'est pas une mince affaire. Si vous décidez d'aider les PJ, choisissez comme renforts Johann Silber, Jakob Schmidt et deux autres villageois. Quelqu'un aura également pu se rendre à cheval à Weilerberg pour en ramener Dagmar Tausk et/ou Gotthard Heyer (ces deux-là pourraient remplacer des PJ défaillants).

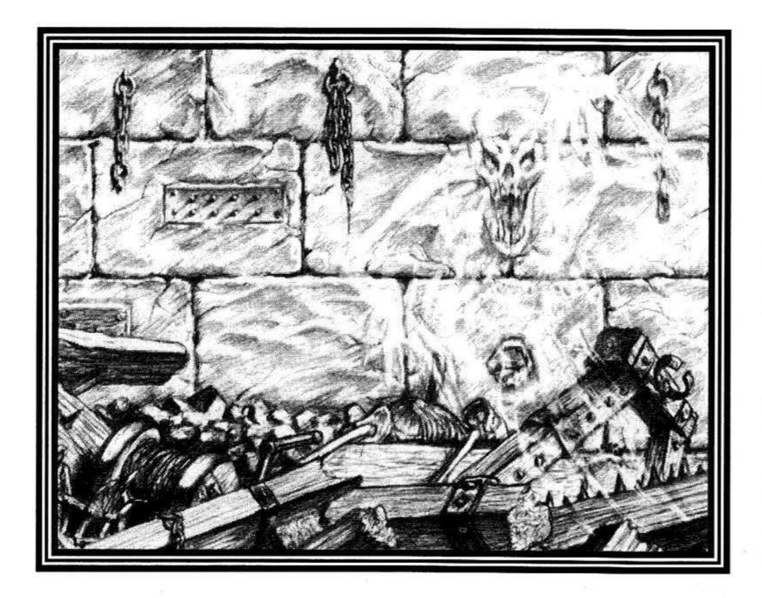
« Cette souche noire est notre seul indice, » déclare le Dorfrichter. *« Peut-être trouverez-vous là-bas des preuves de ce qui se trame — s'il y a un lien avec les problèmes actuels. Je me suis retenu d'envoyer du monde voir s'il se passait quelque chose au manoir Reichenbach, car cela serait revenu à reconnaître officiellement ces histoires de fantômes et de malédiction ; mais à la lueur des derniers événements, nous ne pouvons omettre la moindre éventualité. Quel que soit celui qui se cache derrière tout cela — qu'il soit mortel, fantôme ou autre — nous devons le démasquer et mettre un terme à ses agissements. Je n'ai pas grand-chose à vous offrir comme compensation financière, mais soyez assurés que les Pfeifraucher seront informés de ce qui vient d'arriver et du rôle que vous aurez joué dans cette affaire. »*

La Chasse Commence

Si aucun villageois n'accompagne les PJ, on leur indique comment se rendre au chêne foudroyé avant leur départ. Il faut emprunter la route Montdidier jusqu'aux limites du Domaine Weilerberg, puis suivre la lisière de la Forêt Fantôme et rejoindre un cours d'eau. Le chêne n'en est qu'à quelques mètres.

Il est également possible de se référer aux traces de Selena, car elle ne pouvait en aucun cas les faire disparaître ; les PJ iront ainsi directement au chêne.

Un simple examen du coin fait remarquer une portion de terrain aplatie. De plus, il reste encore les cendres d'un petit feu, et une fouille soigneuse révèle des trous dus à des piquets de tentes. Il y avait bien là un campement, qui a été récemment déplacé. Deux séries d'empreintes distinctes s'enfoncent dans la Forêt Fantôme, vers le nord.



Le nouveau campement est situé à deux ou trois kilomètres. Tous les PJ devraient effectuer un Test d'*Ecoute* (base de 20%, *Acuité Auditive* +10, Elfe +10, Forestier +10) — ceux qui le réussissent entendent le bruit assourdi de quelqu'un qui se déplace dans la végétation loin devant eux, et peut-être aussi une ou deux voix tranquilles.

A leur arrivée près du camp, Frederik (qui monte la garde) effectue un Test d'*Ecoute* pour les entendre. Les chances de base sont de 40%, avec un modificateur de -20 s'ils ont réussi leurs propres Tests d'*Ecoute* et s'ils progressent précautionneusement. Appliquez un deuxième modificateur, de +5 par personne au-delà des deux premières (+5 pour 3 PJ, +10 pour 4, etc.). Ne tenez pas compte de ceux qui ont recours au *Déplacement Silencieux Rural*. Suivez les règles normales si l'un d'eux s'approche en éclaireur en utilisant cette compétence.

Frederik est assis à l'extérieur, Martin Schnapp à l'intérieur de la tente. Ils décampent dès qu'ils se rendent compte que quelqu'un vient vers eux — pas la peine de recourir aux ruses et autres faux prétextes ! Frederik s'est déjà servi dans la journée de sa capacité de vol pour éviter un ours sauvage rencontré par hasard. Avec l'aide de ses autres talents magiques, il tente donc de s'enfuir et/ou se cacher. Martin se contente de détaler. Ils ne combattent que s'ils se retrouvent acculés ou encerclés.

Préférant malgré tout rester en vie, ils se rendent dès qu'ils atteignent 0 **B** (n'oubliez pas le sort *Palimpseste* de Frederik), se prétendant alors herboristes en quête de plantes rares qui ne poussent que dans les bois. Frederik reconnaît assez facilement qu'il est également Illusionniste. Ils sont l'un et l'autre capables de faire un peu de *baratin* à propos des herbes, mais il suffit de disposer des compétences adaptées (*Connaissance des Plantes, Identification des Plantes*) et d'un Test d'**Int** (+10 pour chacune des deux compétences) pour dévoiler leur supercherie. Cependant, rien ne prouve qu'ils ont quelque chose à se reprocher. Les PJ supposeront peut-être que Frederik est à l'origine de l'apparition des Hommes-bêtes, mais où en sont les preuves ? En outre, comment un Illusionniste aurait-il pu faire marcher des morts ? Rappelez-vous que l'*Anneau de Sort* ne pouvait servir qu'une fois ; sa réserve de Points de Magie étant épuisée, il est maintenant inerte et n'a plus rien de magique.

Il ne sera pas facile de les faire parler. A ce stade, seule la mort de Britt Stoltenberg pourrait être exploitée. Si leurs vainqueurs tentent de leur en faire endosser la responsabilité, Frederik doit réussir un Test de **Cl** — sinon, il craque.

« Ce n'était pas nous ! » laisse-t-il échapper. *« Ecoutez, vous devez me croire, nous ne l'avons pas tuée ! Je n'ai jamais voulu blesser qui que ce soit — vous devez le croire ! »* Sa voix trahit un début d'hystérie ; il n'y a plus qu'à insister un petit peu pour obtenir une confession. Martin, assis, le fixe d'un air méchant.

Les deux prisonniers, ramenés à Kreutzhofen, sont remis au Dorfrichter. Soumis à un interrogatoire bien mené, Frederik finit par faire des aveux complets — il admet presque n'importe quoi, pourvu qu'on ne l'accuse pas de la mort de la fille. Il refuse cependant de reconnaître avoir animé les morts. La nécromancie est très mal vue, et les condamnations de ces pratiques très lourdes, pour ne pas dire douloureuses.

Martin commence par tout nier en réclamant avec insistance la présence d'un avocat de Nuln ; mais dès qu'il se rend compte que Selena est encore en vie et que ses deux complices sont prêts à témoigner contre lui, il change de tactique et fait de son mieux pour entraîner dans sa chute un maximum de personnes. Il insiste particulièrement sur le rôle joué par Gierig et Stapmi — s'il ne doit pas jouir des profits de l'affaire, pourquoi laisserait-il l'autre marchand mettre la main dessus ?

Les conspirateurs sont mis sous les verrous dans la prison locale, le temps que le Dorfrichter prépare les papiers nécessaires à l'organisation d'un procès devant le tribunal des Pfeifraucher. Il reste cependant plusieurs mystères non résolus : la mort de Britt Stoltenberg, dont personne ne se reconnaît responsable, et la disparition du Doktor Entesang. Deux éléments peuvent permettre aux PJ de suivre la bonne piste : la carte trouvée dans le bureau du praticien et d'étranges traces pouvant avoir un lien avec la mort de Britt.

La Piste Reichenbach

La carte incitera peut-être les PJ à se rendre directement au manoir. Passez alors à la section suivante et ne revenez à celle-ci que s'ils vont ensuite examiner le cadre de la mort de Britt.

Grâce au témoignage du marchand qui a découvert le corps, le Dorfrichter sait précisément où a eu lieu le drame. Une fouille de l'endroit révèle une piste conduisant au site de la rencontre avec le Monstre ; dans cette petite clairière de la Forêt Fantôme, les empreintes de Britt sont mélangées à d'autres, immenses, aux bouts carrés, tellement profondes dans la terre humide que celui qui les a laissées devait être aussi lourd qu'un Ogre.

Ces nouvelles marques partent ensuite vers les ruines du manoir Reichenbach, accompagnées d'autres, plus petites, dues apparemment à un Humain adulte — avec la compétence *Pistage* et un Test d'**Int** réussi d'au moins 20%, un PJ peut affirmer que ce dernier était affligé d'une forte claudication

Rien ne permet de supposer qu'il y a eu violence, et seules les traces de la jeune fille forment un lien entre la clairière et le drame. Mais des choses étranges se sont produites, qui ne trouveront d'explication qu'au manoir Reichenbach. En outre, les aventuriers brûlent certainement d'impatience depuis une éternité à l'idée d'explorer cet endroit marqué par l'Histoire.

Le Manoir Reichenbach

Arrangez-vous pour que les PJ atteignent les ruines au crépuscule. Vous aurez ainsi l'occasion de créer l'atmosphère convenable. Le vent se lève, le ciel est masqué par des nuages gris ardoise, des feuilles tourbillonnent autour des visiteurs. Les premières gouttes d'une lourde pluie s'écrasent sur le sol. Un coup de tonnerre claque juste au-dessus de leurs têtes, un éclair frappe un arbre, le fendant en deux, à moins de trente mètres d'eux !

De la demeure incendiée voici deux cents ans, il ne reste que quelques pans de mur d'au plus un mètre de haut. La nature ayant repris ses droits, une végétation touffue recouvre maintenant l'ensemble. Une perche métallique de l'épaisseur d'une hampe de pique et d'environ 6 m de haut, est fixée sur un de ces pans de mur.

Ce conducteur d'électricité est indispensable aux recherches d'Entesang. S'il vous faut glisser une indication sur son usage, un éclair vient le frapper alors que les PJ en sont proches. Si, par hasard, quelqu'un le touche juste à ce moment-là, il encaisse un coup de **F** 4, les dommages étant déterminés par un D10 — comme pour le sort *Eclair*.

Par dessus les bruits de la tempête, les arrivants entendent par moments une porte qui claque au vent — assimilez ce phénomène à un bruit *normal*. Il suffit de le prendre comme repère pour atteindre un escalier qui s'enfonce dans le sol, à proximité d'un des murs effondrés — malgré la végétation luxuriante, on peut voir qu'il a été emprunté récemment.

1. Porte Qui Claque

Le vent fait battre ce battant. Derrière, les marches s'enfoncent vers le sous-sol (masqué par la deuxième porte). L'escalier est plongé dans l'obscurité. Le reste des souterrains est éclairé par des lampes à huile accrochées aux murs à intervalles irréguliers. Toutes les autres portes sont fermées à clé !

2. Porte Magiquement Verrouillée

Ses caractéristiques sont **R** 3, **D** 8, **DS** 25, et Entesang lui a en plus appliqué le sort *Verrou Magique*. Les PJ n'ont qu'une solution autre que la *Dissipation de la Magie* : démolir le battant ; cela ne sera pas sans conséquences, car Igor sera ainsi alerté et aura le temps de tendre son piège.

3. Cachot

La porte, fermée à clé, est de plus bloquée par la rouille (**R** 4, **D** 20) ; il y a visiblement longtemps qu'elle n'a pas bougé. Le sadique Hans-Dietrich Reichenbach venait autrefois "s'amuser" là, et il y mourut voici deux siècles. La pièce est sale, des détritus en tous genres jonchent le sol, et du squelette de son dernier occupant qui gît sur le sol jaillit encore le pieu fatal.

Hans-Dietrich, sous forme de Fantôme, hante désormais cette salle ; il attaque tous ceux qui y pénètrent et se lance à leur poursuite en cas de fuite, malgré les risques d'*instabilité*. Ayant senti que le Doktor Entesang est aussi malveillant que lui, il ne l'a pas menacé, préférant attendre de voir le résultat de ses expériences. Les aventuriers n'offrent pas le même intérêt ; il se contentera de les tuer.

4. Cave à vin

Cette grande pièce contient un bel amas de bois et de verre brisés ; quelques bouteilles d'une antique cuvée ont été épargnées, mais leur contenu s'est depuis longtemps transformé en vinaigre. Il n'y a strictement rien d'intéressant.

5. Salle Piégée

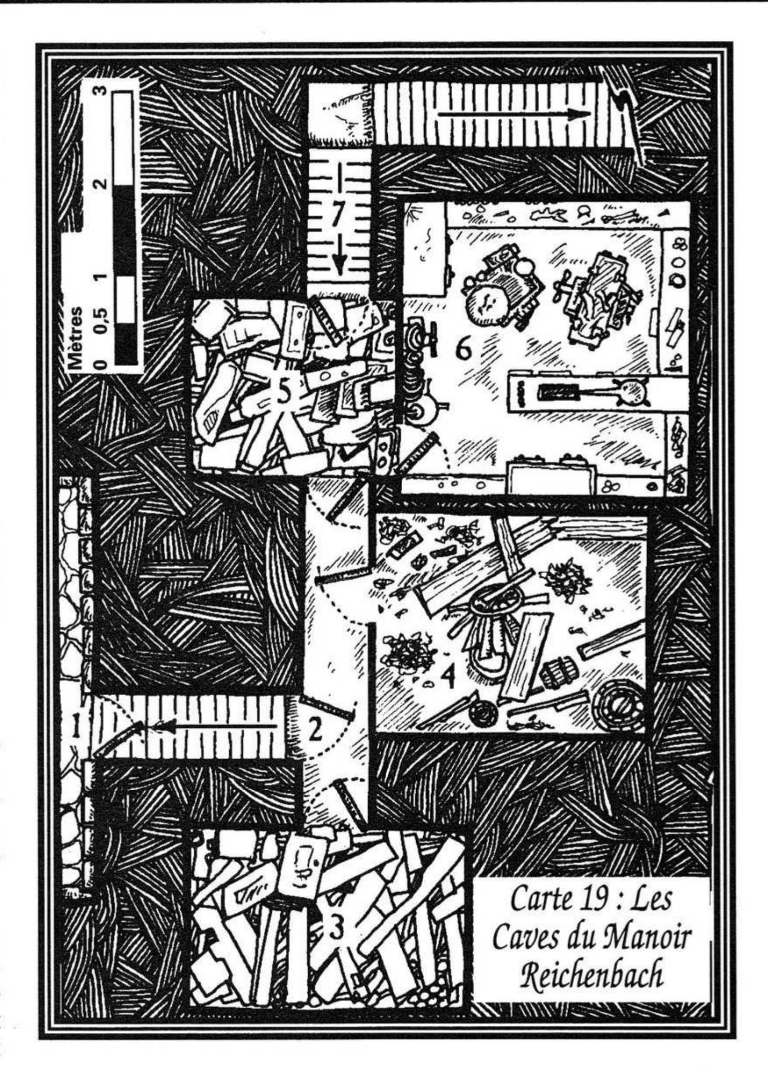
Igor a préparé une petite surprise pour les visiteurs s'il les a entendus venir. La porte nord (7) est facultative — supprimez-la si vous n'avez pas l'intention de développer les lieux. Sinon, vous logerez derrière un Vampire, par exemple, immobilisé quelque part au fin fond du sous-sol, prêt à revenir au moment opportun...

Le piège est très simple. Derrière le battant fermé à clé (**R** 4, **D** 15, **DS** 25), Igor a empilé un bric-à-brac comprenant des éléments de mobilier et divers autres objets. Lorsque la serrure cède ou que la porte est enfoncée, une véritable avalanche s'abat dans le couloir, infligeant 1D3 coups de **F** 2 à ceux qui se tenaient à moins de 3 mètres du battant. Igor s'est retiré dans le laboratoire (6) où, avec le docteur, il se prépare à opposer une ultime résistance.

S'il n'a pas entendu les PJ arriver, la porte est simplement fermée à clé et lui occupé à savourer une bonne pipe et une bouteille de vin rouge.

6. Laboratoire Secret

Des PJ bruyants à leur arrivée se heurteront à un battant fermé à clé (**R** 5, **D** 12, **DS** 35) et scellé par un *Verrou Magique*. Sinon, il est simplement fermé à clé.



Carte 19 : Les Caves du Manoir Reichenbach

S'il a été alerté, Entesang a pris le temps de se protéger d'une *Aura de Protection* (+2 PA — Partout). N'ayant plus de sang de Dragon, il ne peut se servir de la *Zone de Fermeté*. Igor fait fonctionner un étrange appareil. Au moment où les PJ pénètrent dans la pièce, décrivez-leur la scène suivante :

Dans cette immense salle mal éclairée, une scène stupéfiante s'offre à vos yeux. Des étincelles et des crépitements électriques parcourent des sphères de cristal et des tiges de cuivre rassemblées autour d'étranges appareils qui ne ressemblent à rien que vous ayez vu jusqu'à présent.

Un hideux bossu vêtu de cuir est aux commandes de cet engin dément ; l'homme qui se tient derrière lui doit être son maître, le Doktor Entesang en personne ; il murmure une incantation tout en gesticulant dans votre direction.

Il y a pire, bien pire. Une créature humanoïde gigantesque quitte la planche de bois sur laquelle elle était étendue. Vêtu de guenilles crasseuses, ce monstre de plus de 2 mètres, une parodie d'être humain, se redresse et avance vers vous d'un pas hésitant !

L'Affrontement Final

Le combat contre Entesang, Igor et le Monstre devant être l'apogée de ce scénario, appliquez-vous afin qu'il soit à la hauteur de vos espérances. Voici quelques indications qui vous aideront à mieux opérer.

Igor et le Monstre sont prêts à se battre jusqu'à la mort, mais l'attitude du docteur dépend du nombre de PJ. Si l'équipe compte plus de six personnes, il projette un *Eclair* ; s'il y en a cinq ou moins, il provoque une *Panique Magique*, espérant ensuite utiliser la *Débilité* et autres sorts individuels — son principal souci est d'éviter que les aventuriers lancent une attaque groupée !

Il tient par-dessus tout à s'en sortir vivant et libre et non pas à éliminer les trouble-fête — ses travaux ont déjà été interrompus en d'autres occasions, il se contentera donc de s'installer ailleurs pour recommencer.

Notez soigneusement les protections magiques et les bonus dont il bénéficie en mêlée. Son *Aura de Protection* lui accorde 2 PA, et son bâton 1 PA, pour un total de 3 PA partout. L'*Amulette de Cuivre Trois Fois Béni* réduit d'un point les dommages infligés par les armes non magiques. Grâce à son bâton, il ne craint pas les attaques basées sur le feu. Enfin, cette même arme inflige 1D3 points de dommages supplémentaires par son attaque réfrigérante. Ce n'est vraiment pas par faiblesse qu'il préfère éviter le corps à corps.

Il combattra jusqu'à se retrouver avec 0 **B**, puis il tentera de se servir du sort *Manteau de Ténèbres*, du parchemin glissé dans sa ceinture, en espérant bénéficier de l'obscurité magique pour filer ; il ralentira les éventuels poursuivants à l'aide d'un ou deux *Eclairs*. Les PJ devront se montrer prudents dans les tournants et les intersections, et le bon docteur pourra reprendre un peu d'avance.

Si son maître est tué, Igor sera pris de *frénésie* et se battra férocement jusqu'à la mort ou la mise hors combat. Le Monstre sera sujet à la *stupidité* dès la disparition de son créateur, qu'il ait fui ou soit mort.

Les Joies de l'Electricité

Nous avons déjà indiqué que le laboratoire contient de nombreux appareils électriques sous haute tension ; l'endroit est idéal pour des aventuriers bardés de fer qui aiment à agiter leurs épées. Vous pouvez voir sur le plan l'emplacement de ces divers éléments. Ceux qui les heurtent doivent réussir un Test d'**I** (-10 s'ils ont été projetés dessus en se battant) ou encaisser un coup automatique de **F** 4. S'ils portent une armure métallique, ils subissent 1D8 points de dommages supplémentaires. Les protections magiques contre les éclairs annulent tous ces dégâts.

Vous avez certainement remarqué qu'Entesang aime jouer avec les *Eclairs* ; le résultat sera des plus intéressants dans cet espace clos. Tout *Eclair* a 20% de chances de dévier pour aller se perdre dans un des appareils les plus proches, formant ainsi un arc inoffensif (mais bruyant), plutôt que de frapper la cible visée. Les éclairs générés par les objets magiques n'échappent pas à cette règle.

Enfin, une petite complication viendra enrichir la bataille si vous le désirez. Après 1D3 rounds de combat, un long câble de cuivre se détachera d'une des machines. Animé de violents soubresauts, il produira de vives étincelles et pourra même heurter quelqu'un dans la confusion. A chaque round, il menacera une personne choisie au hasard, avec une **CC** effective de 50 ; il infligera 1D3 coups de **F** 4, avec 1D8 points de dégâts supplémentaires aux malchanceux porteurs d'armure métallique.

Situation de Crise

Les aventuriers pourraient ne pas avoir le dessus dans cet affrontement ; vous avez deux solutions pour rééquilibrer la balance. Rappelez-vous qu'Entesang ne cherche pas spécialement à les éliminer tous. Il préfère de loin avoir la vie sauve et recommencer ailleurs ses expérimentations. S'il peut se contenter de percer la ligne offensive et d'en profiter pour déguerpir, cela lui suffit. S'il parvient à faire également sortir Igor et le Monstre, cela n'en sera que mieux.

Sa capture n'est pas indispensable ; il vaudrait même mieux qu'il s'échappe et parte dans une contrée lointaine recommencer une nouvelle vie, ce qui lui permettra de croiser la route des PJ en d'autres occasions. Dans ce cas, personne ne devrait être (trop) gravement blessé.

Vous jugerez peut-être nécessaire de faire intervenir des renforts. Des villageois curieux ont alors suivi les aventuriers de loin. Dagmar Tausk et Gotthard Heyer seront les plus utiles, s'ils n'ont pas déjà rejoint le groupe. Asterellion Aiguail pourrait faire de même, mais pour des raisons très personnelles. A moins de faire apparaître la foule classique d'une douzaine de villageois armés de torches et d'outils de travail, accompagnés de chiens, le tout mené par le Dorfrichter et/ou le capitaine de la garde.

Cependant, prenez soin de ne pas rendre votre intervention en faveur des PJ trop flagrante ; mimiques et rires étouffés viendront souligner le plaisir que vous prenez à les faire mettre en pièces par Entesang et ses sbires, puis vous lancerez les dés, consulterez votre livre et grommelerez : « *La barbe, j'espérais que ça n'arriverait pas.* » La cavalerie pourra alors intervenir. Vous pouvez aussi laisser les personnages à leur triste sort. Après tout, la vie qu'ils ont choisie est dangereuse et on n'a pas toujours un MJ amical qui sauve la mise des aventuriers lorsqu'ils se retrouvent dans le pétrin.

Des Sources d'Intérêt

Après le combat, les vainqueurs voudront sans doute jeter un coup d'œil au laboratoire dévasté. Une grande partie du matériel aura été brisée et rendue totalement méconnaissable ; ils ne pourront donc pas le remettre en état et reconstituer les expériences du savant, mais dénicheront malgré tout quelques éléments utiles et/ou de valeur.

Le matériel comprenait une grande quantité de verrerie. Parmi ce qui a résisté, les PJ pourraient découvrir deux potions — des *Potions de Soins*, utilisées par Entesang comme renforts pour les techniques chirurgicales et électriques employées afin de construire et animer le Monstre, seront certainement appréciées à ce stade. Tout un ensemble concernant l'alchimie (matériel, ouvrages de références et autres) pourra se vendre 4D10 x 10 CO, si les PJ tombent sur un Alchimiste prêt à l'acheter.

Répercussions

La bataille est finie : les conspirateurs ont été capturés et le docteur malveillant est en fuite ou a rejoint les marchands en prison. Il ne reste plus qu'à mener certains points à leur conclusion.

Les Intrigants

Après leur arrestation, les conspirateurs vont passer un certain temps à tenter de se faire mutuellement porter le chapeau. La confrontation entre leurs différents témoignages et accusations débouche sur la reconstitution du puzzle. Martin, qui réalise rapidement qu'il n'a aucune chance de s'en sortir, passe aux aveux complets, impliquant au passage Gierig et Stapmi — quitte à plonger, autant entraîner tous ses complices avec lui !

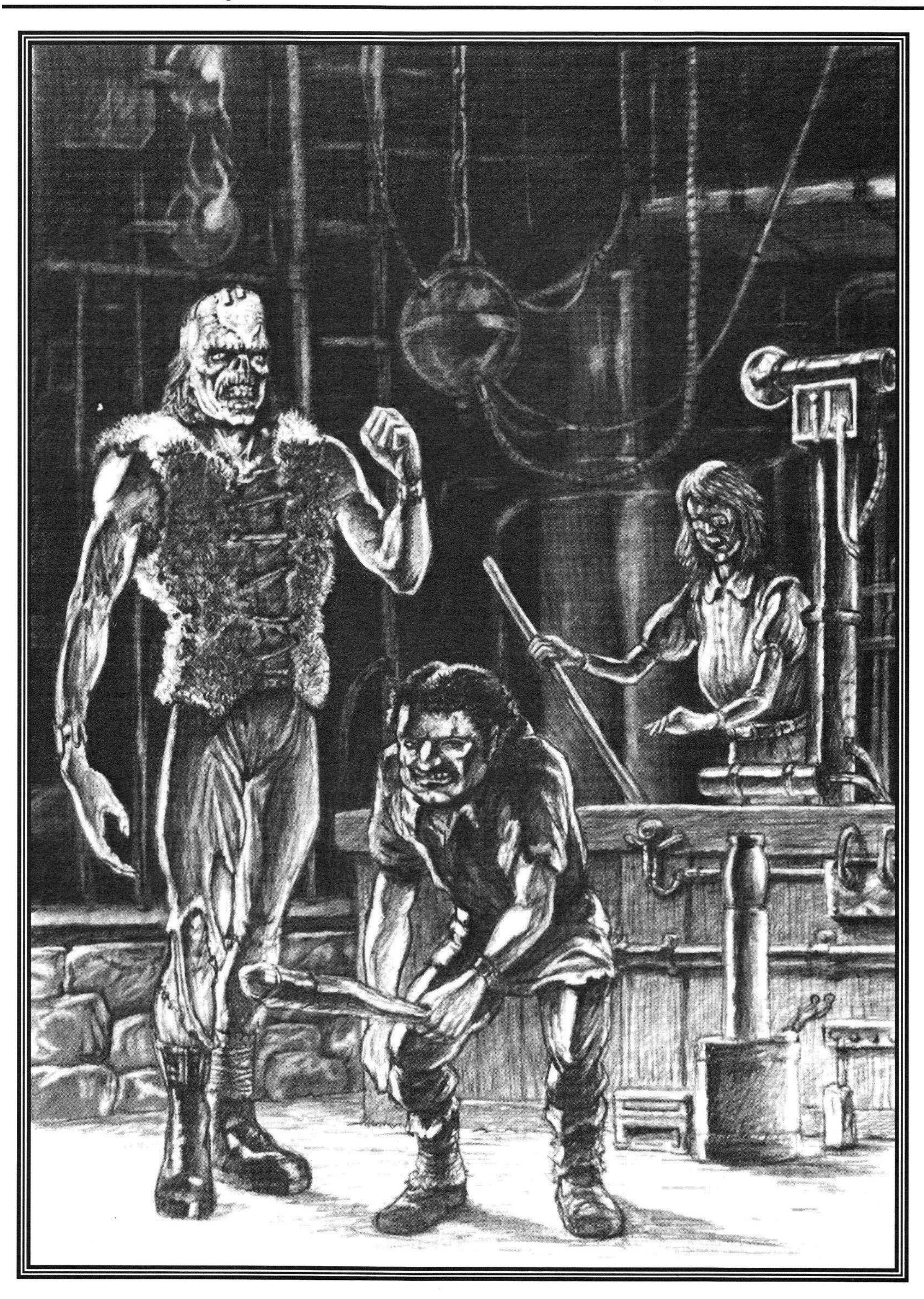
Si ni lui ni Frederik n'ont été capturés (ou s'ils sont morts), Selena se remet en quelques jours et raconte alors toute l'affaire, dont le rôle joué par Gierig et Stapmi.

Au bout du compte, le complot est dévoilé dans ses moindres détails. Après avoir recueilli les témoignages sous serment de ceux qui y ont été mêlés (dont les PJ), le Dorfrichter lance un mandat d'arrêt contre l'usurier et son second. L'arrestation de ce puissant citoyen risquant de ne pas être facile à mener, les PJ se voient proposer de rejoindre la garde pour se charger de cette tâche (s'ils n'ont pas déjà été enrôlés).

Ce scénario peut se terminer de deux manières : avec une grande scène d'action ou des interactions plus détaillées avec les PNJ que vous prolongerez sur une ou deux autres séances de jeu.

Arrestation Mouvementée

C'est une manière très simple de mener l'aventure à sa conclusion : les personnages se rendent à la demeure de Gierig, qu'ils découvrent transformée en forteresse dont les occupants opposent une résistance vigoureuse. Dès que leur arrestation est effective, l'histoire est achevée.



Entre les témoignages de leurs complices et leur violente résistance face aux forces de la justice, le séjour en prison des deux compères va durer très longtemps. Vous pouvez décider que les PJ sont chargés de les escorter jusqu'à Wusterburg pour le procès, mais le reste n'est que pure formalité.

Un Simple Malentendu

La deuxième option est beaucoup plus complexe. Stapmi a disparu — il s'est précipité à Nuln pour y engager les meilleurs avocats possible qu'il trouvera. Gierig se laisse arrêter sans aucune protestation, affirmant juste de manière très raisonnable qu'il s'agit certainement d'une erreur et que la vérité sera rétablie rapidement. Il pourrait même clamer que Martin est effectivement venu lui proposer ce plan, mais qu'il a refusé d'y être mêlé. Au cours des quelques derniers jours, il a été absorbé par des problèmes comptables particulièrement complexes et ne s'est absolument pas rendu compte de ce qui se passait au village ; il se serait sinon rendu immédiatement chez le Dorfrichter pour le mettre au courant. Stapmi revient, accompagné d'une armée d'hommes de loi qui s'installent au Timonier puis consacrent leur temps à harceler le magistrat local avec des détails techniques purement juridiques et des cas remontant à plusieurs siècles.

Maître et serviteur sont finalement envoyés à Wusterburg pour y être jugés — éventuellement escortés par les PJ si vous voulez les mener ailleurs pour leur aventure suivante — et le procès commence. Martin, Frederik et Selena sont condamnés, mais Gierig et Stapmi ont de bonnes chances d'être acquittés car il n'y a pas de preuves tangibles de leur implication dans le complot. Les PJ sont appelés à témoigner et subissent le féroce contre-interrogatoire des avocats roublards de Gierig ; l'issue du procès pourrait même en être affectée. Si votre équipe apprécie les longues négociations et les interactions avec les PNJ, vous pourrez profiter de quelques agréables séances, alors que la Justice Impériale lamine tout sur son passage dans son aveugle majesté. Quelle que soit l'issue du procès, les personnages se seront fait un ennemi aussi riche que puissant en la personne de Gierig.

L'Homme-Monstre

Il ne nous reste plus qu'à résoudre le cas du Doktor Entesang. S'il a été pris vivant, il sera lui aussi envoyé à Wusterburg pour y être jugé, après avoir été interrogé par le Dorfrichter. A moins que... Si Igor et/ou le Monstre sont toujours en liberté, ils pourraient descendre au village en pleine nuit pour libérer leur maître — le Monstre tire sur les barreaux de la cellule, arrachant un pan de mur assez large pour permettre au prisonnier de se faufiler dehors.

Vous pouvez appliquer cette solution même si tous deux ont été tués au cours de la lutte. Accordez à Igor un Point de Destin qui lui permettra de se réveiller dans le laboratoire en ruines — il bricolera les appareils pour les utiliser une dernière fois et réanimera le Monstre. Cela n'est bien sûr possible que si les PJ partent en le laissant pour mort — s'ils s'assurent qu'il n'est plus qu'un cadavre, le bon docteur devra affronter son destin.

Le Village

Certains villageois ont succombé ou décidé d'abandonner Kreutzhofen après les terribles événements qu'ils y ont vécus. Parmi ceux qui étaient partis, en revanche, il en est qui reviennent, lorsque les nouvelles atteignent les bourgades environnantes. Le temps passe, et le village voit sa population augmenter progressivement ; les maisons sont rouvertes, reprises par les héritiers des morts ou rachetées à ceux qui ne reviendront jamais. Vous pouvez ainsi y installer de nouveaux personnages, de nouveaux secrets et les germes de bien d'autres aventures !

Un hors-la-loi pourrait avoir quitté les Principautés Frontalières pour venir couler à Kreutzhofen une retraite paisible. Il connaîtrait bon nombre de cachettes de trésors et serait un grand raconteur d'histoires parlant d'or rouge, d'ivoire, de perles de la taille d'un œuf...

Points d'Expérience

Chaque personnage devrait obtenir de 0 à 25 PE, ou même jusqu'à 50 points pour une participation excellente, par séance de jeu.

En plus de cela, tout PJ ayant activement contribué à une partie de l'aventure mérite les récompenses indiquées ci-dessous. Lorsque le montant des Points d'Expérience est variable (ex. 0-20), jugez de la qualité de la participation des personnages et attribuez les points en conséquence.

Ne divisez pas ces PE entre les PJ — ils sont individuels et concernent *tous* les aventuriers qui ont été présents. Bien entendu, lorsqu'un événement ou un incident ne s'est pas produit, pour quelque raison que ce soit, les personnages ne reçoivent pas les points correspondants. Par exemple, si la maison du Doktor Entesang n'a pas été fouillée, personne n'obtient les points d'expérience correspondants.

Evénements Initiaux

Suicide !

15	Pour l'obtention de renseignements auprès de Gretchen Klatsch.

Hommes-Bêtes dans le Bois

10-20	Pour l'obtention d'informations auprès d'Anders et de Gerhardt ;
20	Pour avoir déterminé que les Hommes-bêtes n'ont pas laissé de traces.

Rivière de Sang

30	Pour la découverte de la cause du changement de couleur de la rivière.

Le Vampire Frappe !

0-20	Pour l'examen de la "victime" ;
20	Pour la découverte du caractère frauduleux de l'attaque.

Les Morts se Lèvent

50	Pour la destruction des squelettes agressifs ;
20	Pour l'aide apportée aux blessés après l'attaque.

Assassinat Mal Calculé

50	Pour la découverte d'un antidote pour Selena ;
30	Pour la fouille de la maison d'Entesang.

La Chasse Commence

20	Pour la capture de Martin ;
20	Pour la capture de Frederik ;
10	Pour la mort de Martin ;
10	Pour la mort de Frederik ;
50	Pour la reconstitution de l'ensemble du complot.

Le Manoir Reichenbach

100	Pour la destruction d' Hans-Dietrich le Spectre ;
50	Pour la mort ou la capture d'Igor ;
100	Pour la capture d'Entesang ;
75	Pour la mort d'Entesang ;
100	Pour la destruction du Monstre.

Profils

Ce chapitre comprend les profils des PNJ importants et des monstres mentionnés dans le texte. Les points suivants sont valables pour tous ces profils :

- Les PNJ ont un alignement *Neutre*, à moins d'une indication contraire.
- Les modifications dues aux compétences telles que la *Force Accrue* ont déjà été appliquées. Consultez **WJRF** pour en savoir plus sur les compétences et les sorts ; certains sorts et objets magiques sont extraits de **RSP**.
- Les *Possessions* indiquées sont celles que les différents PNJ portent habituellement sur eux, ou les affaires importantes auxquelles ils ont accès en cas de besoin — par exemple, une armure qui n'est pas portée en permanence. Leurs maisons peuvent contenir bien d'autres choses — les objets exceptionnels sont indiqués dans le chapitre *Répertoire Géographique*.

Certains PNJ sont simplement présentés sous l'appellation *manouvrier, villageois* ou *enfant*. Cela signifie qu'ils ne possèdent pas de profil spécifique (vous pouvez en créer si vous le désirez), mais partagent les profils standard présentés ci-dessous.

Manouvrier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	29	4	4	6	25	1	34	25	25	29	29	29

COMPÉTENCES
Chant (75% de chances) ; Conduite d'Attelage (50% de chances) ; Résistance à l'Alcool (75% de chances) ; Technologie (25% de chances) ; Travail du Bois (50% de chances).

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc) ; gourdin (arme simple) ; couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; économies : 2D6 Couronnes et 2D10 Pistoles dans leurs maisons.

Villageois

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	29	4	3	6	29	1	29	29	29	29	29	29

COMPÉTENCES
Au choix du MJ ; par exemple, une femme au foyer sait *Cuisiner*, etc.

POSSESSIONS
Au choix du MJ, mais tout le monde aura au moins une dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) et souvent une arme simple, portées ou dans l'habitation.

Enfant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	21	21	3	3	5	25	1	25	18	21	25	25	18

COMPÉTENCES/POSSESSIONS
Rien de remarquable, à moins d'indications contraires.

Les Villageois de Kreutzhofen

Le Docteur

Doktor Jakob Entesang, Médecin (ex-Sorcier, ex-Erudit, ex-Apothicaire)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	37	27	3	3	9	61*	1	61	45	59	51	53	38

ALIGNEMENT
Mauvais.

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Chimie ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Plantes ; Connaissance des Runes ; Conscience de la Magie ; Evaluation ; Fabrication de Drogues ; Identification des Plantes ; Immunité contre les Poisons ; Incantations — voir ci-dessous ; Langages Secrets — Classique, Guilde ; Langue Hermétique — Magikane ; Méditation ; Pathologie ; Préparation de Poisons ; Réflexes Eclairs* ; Sens de la Magie ; Traumatologie.

SORTS : 23 Points de Magie
Magie Mineure : Alarme Magique, Malédiction, Ouverture, Verrou Magique, Zone de Silence.
Magie de Bataille : *Niveau 1* — Animosité Magique, Boule de Feu, Débilité, Détection de la Magie, Guérison des Blessures Légères ;
Niveau 2 — Aura de Protection, Brouillard Mystique, Démantèlement, Panique Magique, Zone de Fermeté.

POSSESSIONS
Bâton lesté magique (*Protection* 1 PA partout ; *Attaque réfrigérante* — 1D3 points de dommages supplémentaires à moins que la victime ne soit résistante aux attaques basées sur le froid ; *Résistance au feu* — les feux normaux ou magiques n'infligent aucun dégât) ; *Amulette de Cuivre Trois Fois Béni* ; sacoche noire de médecin et instruments médicaux ; fiole contenant quatre sangsues ; tube en os où sont rangés des parchemins magiques (*Manteau de Ténèbres, Guérison des Blessures Légères, Vol de Pouvoir Magique*) ; sac de composants de sorts ; bourse renfermant 7 CO, 4/-.

DÉTAILS PERSONNELS
53 ans ; 1, 85 m ; mince ; cheveux gris (longs, ébouriffés, calvitie sur le sommet du crâne) ; yeux gris pâle ; pince-nez ; légère claudication ; doigts très longs et secs. Porte habituellement un pourpoint gris élégant



mais usé qu'il protège d'une blouse et d'un tablier blancs lorsqu'il pratique la médecine ou se livre à ses expériences.

Igor, l'Assistant d'Entesang (Estudiant en Médecine, ex-Garde du Corps)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	50	33	6*	5*	9	46	2	15†	22	20†	38	38	25†

Notes Spéciales (†)
Ces caractéristiques sont réduites par les difformités d'Igor ; les Tests de **Soc** se font avec un bonus de +10 si ce dernier n'est pas visible.

Compétences
Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Force Accrue ; Préparation de Poisons ; Résistance Accrue* ; Traumatologie.

Possessions
Gourdin (arme simple) ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras).

Détails Personnels
33 ans ; 1, 60 m ; bossu, mais solidement bâti ; cheveux noirs épais et emmêlés ; yeux marron. Vêtu de hardes sales et ternes.

L'Auberge de l'Aigle Noir

Johann Silber, Aubergiste (Domestique, ex-Capitaine de Navire)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	41	4	5	11	47	2	51	54	41	55	50	60

Compétences
Acuité Auditive ; Ambidextrie ; Armes de Spécialisation — Escrime ; Bagarre ; Canotage ; Construction Navale ; Coups Puissants ; Dressage — Perroquet ; Escalade ; Esquive ; Langue Etrangère — Nordique ; Manœuvres Nautiques ; Narration ; Natation ; Numismatique ; Résistance à l'Alcool.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; coutelas magique (**CC** +5, +10 contre les créatures aquatiques) ; *Amulette de Cuivre Trois Fois Béni*, sous la forme d'un hippocampe de jais accroché à une chaîne de cuivre.

Détails Personnels
42 ans ; 1, 91 m ; bien charpenté sans être fort ; cheveux noirs épais et bouclés, barbe, yeux marron. Silber porte généralement chemise et hauts-de-chausses au style simple. Ses bras sont ornés de tatouages (une sirène sur le gauche, un serpent de mer crachant de l'eau sur le droit), qu'il évite de montrer en public — ses chemises sont taillées dans un coton épais.

Annalise Hoffer, Serveuse (Domestique)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	35	3	3	6	33	1	37	26	28	33	36	47

Compétences
Charisme ; Cuisine ; Danse ; Esquive ; Résistance à l'Alcool.

Possessions
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; collier en argent orné de chrysobéryls et de lapis-lazuli (10 CO).

Détails Personnels
27 ans ; 1, 78 m ; corpulence moyenne ; longs cheveux blonds ; yeux bleus. Sa démarche et sa silhouette sont souvent source d'admiration ; elle s'habille de manière sobre pour éviter les attentions indésirables.

Anders Weber, Manouvrier

26 ans ; 1, 78 m ; corpulence moyenne ; cheveux courts roux ; yeux marron-vert ; peau rougie (coup de soleil) ; dents peu esthétiques. Porte habituellement ses vêtements de travail en cuir.

Gerhardt Stutzer, Manouvrier

30 ans ; 1, 73 m ; bien bâti ; cheveux châtain clair ; yeux marron foncé ; barbe courte cachant partiellement un bec-de-lièvre (cause d'un léger défaut de prononciation). Porte habituellement ses vêtements de travail en cuir.

L'Auberge du Timonier

Ralf Gross, Cabaretier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	35	4	4	6	33	1	35	33	29	27	34	37

Compétences
Bouffonneries ; Charisme ; Commerce ; Fermentation ; Résistance à l'Alcool.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; arme simple (épée) ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

Détails Personnels
39 ans ; 1, 78 m ; corpulence moyenne, avec une légère bedaine due à la bière ; cheveux châtain-roux rares sur le dessus du crâne ; yeux noisette-vert. Il est affligé d'un léger strabisme à l'œil gauche (-5 aux Tests d'*Observation* sous l'**I**). Ses vêtements sont simples et fonctionnels.

Thomas Schutz, Garde

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	42	41	5	3	8	43	2	35	25	31	33	25	35

Compétences
Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Vision Nocturne.

Possessions
Chemise de mailles à manches (1 PA — Tronc/bras) ; gourdin ; lanterne et perche ; jeu de clés (celles des entrepôts) ; deux chiens de guerre (Fritzy, Schnauzer) tenus par des laisses longues.

Fritzy et Schnauzer, Chiens de Guerre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	3	3	7	30	1	-	43	14	43	43	-

Regles Spéciales
Attaque par *morsure* ; leurs tests d'**I**, **Int** et **Cl** sont effectués avec les caractéristiques de Thomas s'il est en vie et à moins de 12 mètres d'eux.

Eva Gross, Aubergiste, Villageoise

34 ans ; 1, 60 m ; corpulence moyenne ; cheveux châtain clair grisonnants rejetés en arrière ; visage rond ; yeux vert-noisette ; teint de pêche. Porte généralement des blouses strictes dans des tons crème, chamois ou gris.

Edgar Gross, Enfant

10 ans ; 1, 40 m ; corpulence moyenne ; cheveux châtain-roux ; yeux noisette ; visage rond. C'est la première année qu'il porte des culottes longues, et il en est très fier.



Konrad Gross, Enfant

7 ans ; 1, 22 m ; mince ; cheveux châtain clair ; yeux marron ; taches de rousseur sur le visage et les avant-bras. Ses dents jaunes proéminentes font incroyablement penser à celles d'un rat.

Frau (Mamie) Gretel Gross, Villageoise

71 ans ; 1, 57 m ; mince ; cheveux poivre et sel ; yeux gris d'eau ; porte des lunettes aux verres très épais. S'habille de noir, avec des cols de dentelle blanche, des écharpes, etc. et a toujours à la main une lourde canne de marche noire.

La Brasserie Saufer

Andreas Saufer, Brasseur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	31	23	4	3	6	26	1	25	28	26	37	36	39

Compétences
Ambidextrie ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Esquive ; Fermentation ; Identification des Plantes.

Possessions
Gilet de cuir (0/1 PA — Tronc) ; gourdin (arme simple) ; couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; lourde chevalière en or à l'index droit (8 CO).

Détails Personnels
41 ans ; 1, 78 m ; plutôt solidement bâti ; cheveux courts blonds, début de calvitie ; yeux bleu-gris. Il paraît plus que son âge car sa peau a été marquée par la vie au grand air et il doit à son activité une belle bedaine. Il lui manque les deux incisives centrales supérieures. Andreas porte presque tout le temps ses vêtements de travail bien usés — culottes en drap épais et en cuir.

Emmerich Saufer, Enfant (Voleur)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	22	22	3	3	5	31	1	37	22	25	18	21	25

Compétences
Baratin ; Escamotage ; Vol à la Tire.

Possessions
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; 2D4 pistoles dans un mouchoir glissé dans son gilet ; fronde.

Détails Personnels
11 ans ; 1, 47 m ; plutôt fin ; cheveux châtains mal plantés ; yeux vert-noisette. Son nez semble avoir été aplati sur tout son visage et il est couvert de taches de rousseur. Il renifle souvent.

Berta Saufer, Villageoise

40 ans ; 1, 70 m ; formes arrondies ; cheveux gris acier ; yeux marron ; air maussade et aigri. S'habille de vêtements bien trop grands, presque toujours d'un gris ou d'un brun indéfinissables.

Gottfried Saufer, Enfant

9 ans ; 1, 37 m ; corpulence moyenne ; cheveux châtain clair ; yeux gris. Il porte des culottes courtes et des chemises crème ou chamois ainsi qu'un petit gilet de cuir dans lequel il cache son rat, Rudolf.

Karin Saufer, Enfant

8 ans ; 1, 32 m ; corpulence moyenne (avec des rondeurs enfantines) ; cheveux roux tressés garnis de rubans bleus ; yeux bleu clair ; peau parsemée de taches de rousseur. Cette grande minaudeuse porte d'horribles robes à fleurs.

La Forge

Viktor Schmidt, Forgeron/Palefrenier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	35	27	6*	5*	8	41	1	48	36	32	33	35	44

Compétences
Acuité Visuelle ; Conduite d'Attelage ; Force Accrue* ; Langage Secret — Guilde ; Pictographie — Artisan ; Résistance Accrue* ; Travail du Métal.

Possessions
Veste de cuir et tablier (0/1 PA — Tronc/bras/jambes) ; arme simple (tison/gourdin) ; couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arbalète dans la forge.

Note
Viktor étant autant armurier que forgeron, il a généralement dans son atelier une ou deux épées, parfois des lances, éventuellement une épée à deux mains ou une arme similaire — vous pouvez, si vous le souhaitez, l'équiper de telles armes, quoiqu'il n'ait pas l'habitude d'en porter.

Détails Personnels
34 ans ; 1, 83 m ; solidement bâti ; cheveux noirs ondulants épais et courts ; importante pilosité ; yeux marron ; marque rouge de brûlure sur l'avant-bras gauche ; cicatrice en croissant de lune sur le côté droit du menton. Il s'habille bien — chemises de soie et culottes de coton fin — lorsqu'il est avec Carmen.

Jakob Schmidt, Palefrenier/Dresseur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	4	4	7	49*	2	27	28	32	39	30	34

Compétences
Alphabétisation ; Camouflage Rural ; Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Dressage — Chevaux ; Equitation ; Escalade ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges ; Réflexes Eclairs* ; Soins des Animaux.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; fouet ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

Détails Personnels
31 ans ; 1, 85 m ; corpulence moyenne mais solide ; cheveux noirs épais ; barbe ; yeux marron ; marque portée au fer rouge entre les omoplates — un triangle à l'intérieur d'un cercle (dissimulée en permanence). La ressemblance avec son frère Viktor est frappante. Toutefois, Jakob est du genre débraillé et porte constamment ses vêtements de travail.

Carmen Schmidt

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	30	4	3	6	38	1	35	38	36	28	31	32

Compétences
Alphabétisation ; Calcul Mental ; Chant ; Charisme ; Commerce ; Danse ; Evaluation.

Possessions
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; bijoux et vêtements valant 2D10+20 CO. Carmen possède un anneau en or incrusté d'un rubis dont la valeur en tant que bijou est de 70 CO, mais personne ne sait qu'en réalité c'est un *Joyau d'Energie* où sont emmagasinés 10 Points de Magie.

Détails Personnels
35 ans ; 1, 78 m ; sculpturale et solide ; cheveux roux foncé (traités au henné) ; yeux bruns éclatant ; dents blanches comme des perles. Carmen est d'une beauté spectaculaire autant que provoquante. Ses vêtements, parmi lesquels un ravissant simarre de soie de Cathay, sont coûteux

Le Bazar

Brunhilde Diesedorff, Commerçante

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	29	3	3	6	35	1	35	32	44	38	29	32

Compétences
Alphabétisation ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Déplacement Silencieux Urbain ; Evaluation ; Histoire.

Possessions
Arme simple (solide bâton en hêtre) ; couteaux dans la boutique (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

Détails Personnels
40 ans ; 1, 70 m ; corpulence moyenne ; cheveux gris acier rejetés en arrière ; yeux bleu-gris. Brunhilde porte des blouses blanches tellement amidonnées qu'elles pourraient tenir debout par elles-mêmes, et des jupes grises particulièrement sévères. Elle paraît non seulement propre, mais récurée et sent le savon fort.

Selena Diesedorff, Commerçante

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	33	1	38	24	35	24	31	37

Compétences
Evaluation ; Numismatique.

Possessions
Bracelet en or (12 CO) ; chaîne en or (7 CO) ; armes (armes simples/couteaux) à portée de main dans le magasin.

Détails Personnels
36 ans ; 1, 73 m ; corpulence moyenne ; cheveux noirs grisonnants aux tempes ; yeux gris. Selena s'habille généralement en vert et marron et de manière pratique ; ses vêtements ne manquent cependant pas de style et sont bien coupés.

Gunther Diesedorff, Serveur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	31	25	3	3	5	27	1	26	18	33	27	21	28

Compétences
Conduite d'Attelage ; Esquive ; Linguistique.

Possessions
Gilet de cuir (0/1 PA — Tronc) ; couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; épée dans la boutique.

Détails Personnels
14 ans ; 1, 70 m ; corpulence moyenne mais plutôt mince ; cheveux châtain foncé ; yeux marron. Il a une tache de naissance sur le côté gauche du cou, sous l'oreille.

Le Moulin

Kastor Kroeber, Minotier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2*	28	22	3	3	6	29	1	34	28	32	33	36	34

Compétences
Conduite d'Attelage ; Travail du Bois.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; gourdin (arme simple) ; couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

Détails Personnels
44 ans ; 1, 73 m ; corpulence moyenne ; cheveux et yeux bruns ; mains légèrement marquées par l'arthrite. Son pied gauche étant déformé depuis un accident remontant à quelques années, Kastor traîne la jambe de façon marquée — d'où son score réduit en **M**. Ses vêtements sont simples, marron ou gris, et souvent plus qu'usés.

Helena Kroeber, Villageoise

45 ans ; 1, 60 m ; corpulence moyenne ; cheveux châtains ; yeux verts ; sobrement vêtue.

La Boulangerie

Armand Painlevé, Boulanger

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	32	3	3	6	36	1	33	37	36	25	37	31

Compétences
Alphabétisation ; Commerce ; Cuisine ; Séduction.

Possessions
Gilet de cuir et tablier (0/1 PA — Tronc/jambes) ; arme simple (lourd rouleau à pâtisserie, assimilé à un gourdin) ; couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; flasque en argent (4 CO) contenant du cognac.

Détails Personnels
30 ans ; 1, 68 m ; fin ; cheveux noirs bouclés ; yeux marron foncé. Armand est un charmant fripon qui aime les tenues remarquables.

Dominique Painlevé, ex-Bateleuse (Actrice)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	36	3	3	5	35	1	47	35	33	28	31	46

Compétences
Chant ; Charisme ; Comédie ; Esquive ; Séduction.

Possessions
Couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; bijoux (40 CO).

Détails Personnels
28 ans ; 1, 68 m ; mince ; longs cheveux noirs ondoyants ; yeux émeraude ; teint pâle. Dominique porte des tenues crème, bleues et parfois roses, sans trop chercher à attirer l'attention sur elle.

Alain et Jean-Paul Painlevé (Enfants)

Jumeaux ; 2 ans ; cheveux châtains ; yeux noisette ; généralement vêtus de combinaisons bleu foncé.

La Garde

Capitaine de la Garde Hugo Becker

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	48	33	4	4*	7	40	2	29	41	25	27	31	32

Compétences
Armes de Spécialisation — Filets ; Bagarre ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Résistance Accrue*.

Possessions
Cotte de mailles et casque (1 PA — Tronc/jambes/tête) ; épée ; 2 jeux de menottes ; uniforme aux couleurs des Pfeifraucher.

Détails Personnels
35 ans ; 1, 83 m ; assez solidement bâti ; cheveux châtain clair ondulants ; yeux marron foncé ; il lui manque le petit doigt de la main gauche. Elégamment vêtu de jambières bleu foncé et de demi-bottes en cuir de très bonne qualité.

Boris Gross, Garde

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	4	3	7	38	1	32	23	26	32	31	23

Compétences
Bagarre ; Conduite d'Attelage ; Désarmement ; Esquive.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; gourdin (arme simple) ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; menottes.

Détails Personnels
34 ans ; 1, 78 m ; corpulence moyenne avec une petite bedaine due à la bière ; cheveux et yeux d'un marron indéfinissable. Boris, légèrement presbyte, possède une paire de lunettes, un héritage d'un riche parent qui le rend plutôt myope lorsqu'il les porte.

Le Manoir

Sigismund Klippel, Dorfrichter (Avoué)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	34	3	4	8	44	1	42	57	67	43	72	43

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Baratin ; Eloquence ; Etiquette ; Histoire ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Législations ; Pictographie — Avoué.

POSSESSIONS
Bâton lesté magique (**D** -1, **FM** +30 lorsqu'il est tenu ou porté) ; *Joyau de Sortilège* (topaze) monté sur bague (sort *Aura de Résistance*, 1 PA partout) ; dague en argent à la garde incrustée de joyaux (55 CO ; **I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; autres objets à la convenance du MJ.

DÉTAILS PERSONNELS
46 ans ; 1, 85 m ; corpulence moyenne quoique plutôt fin ; cheveux courts noirs grisonnant aux tempes, yeux gris d'eau. Klippel est très difficile pour ses tenues ; il est généralement vêtu de robes sombres ou d'une redingote, et toujours tiré à quatre épingles. Il possède un pince-nez accroché à une chaîne en or.

Bruno Wachtel, Garde du Corps/Valet

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	38	5*	3	8	41	2	34	27	36	33	31	28

COMPÉTENCES
Acuité Auditive ; Acuité Visuelle ; Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Force Accrue*.

POSSESSIONS
Cotte de mailles à manches, plastron, casque et bouclier (3 PA — Tête ; 2 PA — Partout ailleurs) ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; coup-de-poing ; bourse contenant 8 CO, 10/-.

DÉTAILS PERSONNELS
26 ans ; 1, 91 m ; solidement bâti ; cheveux blonds bouclés ; yeux bleu clair. Bruno ne porte que rarement son armure ; il lui préfère des vêtements sombres plutôt raffinés. Sa vigilance est constante et son visage reflète toujours une grande concentration.

Magnus Dunn, Scribe

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	22	24	3	3	5	39	1	27	26	41	28	37	27

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Calcul Mental ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane.

POSSESSIONS
Matériel d'écriture ; livre de comptes ; livre d'enregistrement ; ouvrages de philosophie obscurs et déprimants.

DÉTAILS PERSONNELS
25 ans ; 1, 83 m ; efflanqué ; lunettes à verre épais (-10 aux tests d'*observation*) ; cheveux châtain clair épars ; yeux noisette ; teint gris. Magnus porte des robes grises ou marron, informes, maintenues à la taille par une cordelière, et des sandales de cuir trop grandes sur d'épaisses chaussettes en laine naturelle.

Leni Wachtel, Gouvernante

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	30	24	3	3	5	33	1	38	22	34	37	31	37

COMPÉTENCES
Connaissance des Plantes ; Cuisine ; Fermentation ; Identification des Plantes ; Sens de la Repartie.

POSSESSIONS
Lourd rouleau à pâtisserie (gourdin) ; couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

DÉTAILS PERSONNELS
27 ans ; 1, 68 m ; corpulence moyenne, mais plutôt svelte ; longs cheveux blonds tressés ; yeux bleus. Leni est mignonne ; ses habits, habituellement bleu clair ou crème, sont modestes mais ne manquent pas de goût.

La Milice

Capitaine Bruno Trottel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	40	4	4	9	40	2	25	41	23	27	27	28

COMPÉTENCES
Armes de Spécialisation — Lance, Armes à Deux Mains ; Bagarre ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Héraldique ; Jeu ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Résistance à l'Alcool ; Soins des Animaux.

POSSESSIONS
Armure de plaques de cérémonie complète (1 PA — Partout) ; épée à deux mains magique (**I** -10, **D** +2, *Rune de Mort Mineure* contre les Halfelings) ; bâton lesté (**D** -1). Trottel possède également deux chevaux de selle installés dans l'écurie de Viktor Schmidt.

DÉTAILS PERSONNELS
37 ans ; 1, 83 m ; corpulence moyenne mais solide ; cheveux blonds ras ; yeux bleus. Ses doigts sont gras et boudinés, un bourrelet de graisse s'est formé à l'arrière de son cou et il commence à se laisser aller.

Hals Rother, Milicien

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	39	28	3	4	7	41	2	24	30	28	32	36	36

COMPÉTENCES
Bagarre ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles.

POSSESSIONS
Gilet de cuir bien matelassé (1 PA — Tronc, mais très encombrant : **I** -10 quand il est porté) ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

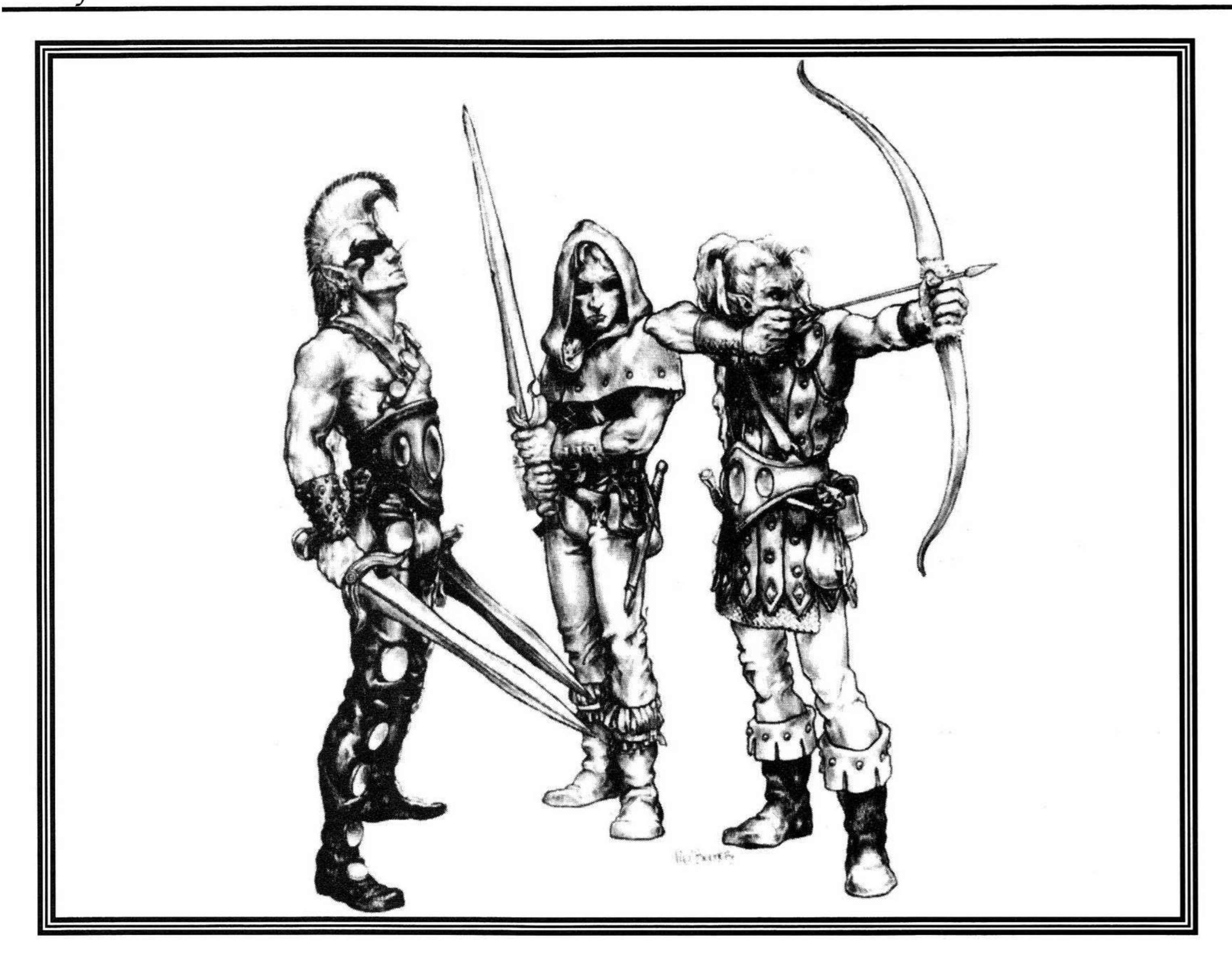
DÉTAILS PERSONNELS
30 ans ; 1, 78 m ; corpulence moyenne ; cheveux châtain clair commençant à être clairsemés ; yeux marron ; teint hâlé. Hals n'a pratiquement aucune pilosité sur le corps ni de sourcils.

La Colonie d'Artistes

Asterellion Aiguail, Artiste (ex-Chasseur de Primes, ex-Assassin, ex-Espion)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	54	4	4	8	81	2	66	44	71	73	61	68

ALIGNEMENT
Bon (tendance neutre).



Compétences
Acuité Visuelle ; Adresse au Tir — Arc Elfique ; Alphabétisation — Elthárin, Occidental ; Armes de Spécialisation — Couteaux de Lancer, Armes de Parade ; Art ; Camouflage Rural et Urbain ; Chant ; Charisme ; Comédie ; Coups Puissants ; Danse ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Eloquence ; Escalade ; Etiquette ; Filature ; Langue Etrangère — Occidental ; Lecture sur les Lèvres ; Linguistique ; Narration ; Pistage ; Sens de la Repartie ; Séduction.

Possessions
Robe d'Endurance +2 verte soulignée d'argent (2 PA — Partout) ; *Amulette d'Argent Vertueux* ; *Bottes d'Anti-Pistage* ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; nombreux vêtements luxueux ; grande quantité de bijoux (valeur totale 550 CO).

Détails Personnels
44 ans (en équivalent humain, un peu plus d'une vingtaine d'années) ; 1, 98 m ; mince ; longs cheveux blonds (souvent attachés par des rubans) ; yeux violets ; doigts longs et fins, ongles longs ; sourcils très inclinés. Asterellion prend soin de toujours s'habiller de manière extravagante, en particulier dans des dégradés de verts, de jaunes, de beiges et d'argent.

Mimi Abelard, Sculptrice

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	23	3	3	5	44	1	66	28	32	25	27	42

Compétences
Art ; Charisme ; Danse ; Pantomime ; Travail de la Pierre.

Possessions
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; outils de sculpture ; coffret de bijoux (80 CO).

Détails Personnels
22 ans ; 1, 60 m ; mince ; cheveux noirs raides coupés "à la page" ; grain de beauté sur la joue droite. Mimi ne fait pas attention à ce qu'elle porte — un jour, elle peut mettre une splendide robe de bal totalement inconfortable, et le lendemain une blouse de sculpteur défraîchie.

Jean-Marie Artaud, Ecrivain-en-Pension

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	22	3	3	5	28	1	33	28	50	26	27	37

Compétences
Alphabétisation — Occidental, Elthárin ; Histoire ; Langage Secret — Classique ; Langue Etrangère — Elthárin ; Linguistique ; Résistance à l'Alcool.

Possessions
Ni arme ni armure. Des caisses de livres, plumes, vélins, encres, etc.

Détails Personnels
25 ans ; 1, 73 m ; cheveux châtain clair longs et raides ; yeux verts ; peau claire. Jean-Marie est doté d'une pomme d'Adam incroyablement proéminente et de dents de lapin ; sa voix est très aiguë et il a un cheveu sur la langue. Ses vêtements sont plus que amples, mal coupés et indescriptibles ; il tente toutefois de toujours avoir une fleur à la boutonnière.

Maria Gambaccini, Gouvernante

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	4	7	37	1	33	27	39	29	36	33

COMPÉTENCES
Chant ; Connaissance des Plantes ; Cuisine ; Fermentation ; Identification des Plantes.

POSSESSIONS
Lourd rouleau à pâtisserie ou poêle à frire en cuivre (arme simple) ; bourse contenant 10 CO et 15/- ; porte-bonheur : patte de rat sur chaîne en or autour du cou ; bijoux (35 CO).

DÉTAILS PERSONNELS
40 ans ; 1, 70 m ; corpulente ; cheveux noirs ; yeux marron très foncé ; teint olivâtre ; dents étincelantes. Maria porte des vêtements amples, généralement des blouses blanches et des jupes de coton aux motifs compliqués.

Le Château

Josef Gierig, Usurier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	27	3	4	9	47	1	33	42	60	46	44	15

ALIGNEMENT
Mauvais.

COMPÉTENCES
Acuité Auditive ; Alphabétisation ; Baratin ; Calcul Mental ; Commerce ; Crochetage de Serrures ; Détournement de Fonds ; Etiquette ; Evaluation ; Héraldique ; Immunité contre les Poisons ; Législations ; Numismatique.

POSSESSIONS
Bâton lesté (**D** -1) ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; *Bottes de Vitesse* ; argent en quantité (voir le texte principal) ; costumes élégants (tweed, tissus gris, etc.) ; autres possessions à la discrétion du MJ.

DÉTAILS PERSONNELS
51 ans ; 1, 80 m ; corpulence moyenne ; cheveux noirs avec une pointe de veuf, passés à l'huile parfumée ; moustache cirée ; petits yeux porcins ; peau grasse ; mauvaise dentition.

L'haleine de Gierig est particulièrement redoutable et il prend sa grimace révoltante pour un sourire. Habituellement, il porte en public un costume chic sombre, ou un tweed lorsqu'il va visiter une propriété en pleine campagne (par exemple à Weilerberg).

Stapmi Thundergut, Garde du Corps

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	44	23	4*	4	8	27	2	24	26	22	43	54	15

ALIGNEMENT
Mauvais.

COMPÉTENCES
Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Exploitation Minière ; Force Accrue* ; Métallurgie.

POSSESSIONS
Cotte de mailles à manches, cagoule de mailles (1 PA — Partout) ; bouclier (rarement porté — 1 PA — Partout) ; hache ; bourse contenant 6 CO, 10/-.

DÉTAILS PERSONNELS
80 ans (équivalent humain, début de la quarantaine) ; 1, 42 m ; cheveux et barbe noirs ; yeux marron foncé ; moustache jaunie par le tabac et la chique ; anneau en acier dans le nez.

La Charpentière de Marine

Gretchen Erdheim, Charpentière de Marine

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	37	4	4	8	38	1	47	44	47	54	42	36

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Canotage ; Construction Navale (à double capacité : +20 pour tous les tests appropriés) ; Orientation ; Pêche ; Potamologie ; Sixième Sens ; Travail du Bois.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; épée magique (**CC** +5, **D** +1) ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; outils et matériel de charpentier.

DÉTAILS PERSONNELS
38 ans ; 1, 75 m ; corpulence moyenne mais solide ; cheveux blond foncé épais et coupés court ; yeux noisette ; teint coloré et peau hâlée. Gretchen porte souvent ses vêtements de travail, tachés de sciure de bois et de poix !

Kaspar Erdheim, Garde (Constable)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	25	3	4	6	44*	1	33	28	29	29	31	34

COMPÉTENCES
Acuité Visuelle ; Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Bagarre ; Construction Navale ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Réflexes Eclairs* ; Travail du Bois.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; casque (1 PA — Tête) ; bâton lesté (**D** -1) ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; coup-de-poing.

DÉTAILS PERSONNELS
18 ans ; 1, 78 m ; corpulence moyenne ; cheveux châtain clair et yeux assortis. Lorsque Kaspar n'est pas en uniforme, il porte ses vêtements de travail. Il est sujet au rhume des foins, comme indiqué dans le texte principal.

Il Taverna Tauro Rosso

Benito Sangiovesi, Restaurateur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	33	3	4	7	44	1	41	37	43	32	38	46

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Baratin ; Charisme ; Cuisine ; Déplacement Silencieux Urbain ; Esquive ; Fermentation ; Immunité contre les Poisons ; Jeu ; Résistance à l'Alcool.

POSSESSIONS
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; plusieurs costumes et chapeaux sombres ; étui à violon (contenant un violon) ; bijoux (150 CO).

DÉTAILS PERSONNELS
40 ans ; 1, 68 m ; corpulence moyenne (un peu flasque) ; cheveux noirs ondulés ; yeux marron foncé ; nez proéminent. Aime les bijoux en or.

Guido Sangiovesi, Serveur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	33	3	3	5	27	1	37	32	36	30	35	37

Compétences
Connaissance des Plantes ; Cuisine ; Identification des Plantes ; Séduction ; Vision Nocturne.

Possessions
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; vêtements de travail ; plusieurs tenues éclatantes ; bijoux (35 CO).

Détails Personnels
22 ans ; 1, 73 m ; corpulence moyenne ; cheveux noirs ondulés ; yeux marron foncé ; profil aquilin.

Eléonore Sangiovesi, Villageoise

23 ans ; 1, 73 m ; corpulence moyenne mais commence à s'empâter légèrement ; longs cheveux noirs attachés en arrière ; yeux marron foncé ; peau olivâtre. Ne porte que des vêtements noirs ou gris avec juste une touche de couleur : un mouchoir rouge ou un foulard bleu foncé souligné d'argent.

Sindicalistas : Giovanni Mancini, Lorenzo Vialli, Niccolo Bagni, Marco Bagni

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	29	3	4	6	33	1	29	29	25	25	33	29

Compétences
Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Bagarre ; Canotage ; Esquive ; Orientation ; Pictographie — Sindicalistas ; Potamologie.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; gourdin ; coup-de-poing ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; bouteille de *frizzante* ; bourse contenant 1D4 CO et un assortiment de pièces tiléennes.

Détails Personnels
Giovanni, 24 ans, 1, 83 m, est mince avec des cheveux noirs bouclés portés longs sur la nuque et des yeux marron foncé. Lorenzo, 25 ans, 1, 68 m (il n'a que trop conscience de sa petite taille), est de corpulence moyenne, avec des cheveux noirs ondulés coupés court et des yeux marron — il porte un anneau d'or (1 CO) à l'oreille gauche. Niccolo, 22 ans, 1, 78 m, est mince avec des cheveux noirs bouclés et des yeux verts et est généralement habillé de manière à se faire remarquer. Marco, le frère de Niccolo, a 25 ans, des cheveux et des yeux d'un marron foncé indéfinissable et un visage rond. Son style vestimentaire est également indéfinissable.

Paolo Prosciutti, Chef des Sindicalistas

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	33	3	4	8	40	2	37	37	28	29	29	26

Compétences
Acuité Visuelle ; Bagarre ; Canotage ; Commerce ; Coups Puissants ; Désarmement ; Détournement de Fonds ; Esquive ; Orientation ; Pictographie — Sindicalistas ; Potamologie ; Résistance à l'Alcool.

Possessions
Chemise de mailles à manches (1 PA — Tronc/bras) ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; culottes de cuir (0/1 PA — Jambes) ; petit flacon d'eau de Cologne tiléenne ; peigne en ivoire et miroir en argent (2 CO) dans la poche ; bijoux (20 CO).

Détails Personnels
31 ans ; 1, 80 m ; cheveux noirs grisonnant prématurément ; barbe gris argenté ; yeux gris. Paolo porte avec classe des hauts-de-chausses et un pourpoint de cuir, et ne met sa cotte de mailles que pour le travail. Sa collection de bijoux comprend plusieurs fausses pierres qu'il a achetées, car il est très crédule.

Les Drall

La Veuve (Marlene) Drall

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	15	0	1	1	4	15	1	05	15	42	36	27	34

Compétences
Plus aucune, à cause de la maladie.

Possessions
Les économies de toute une vie sont réduites à 24/6 cachées dans un vieux pot sous son lit.

Détails Personnels
51 ans ; 1, 60 m ; cheveux gris ; yeux gris châssieux ; marche pliée en deux, pleine de rhumatismes et malade. La veuve Drall est pratiquement incapable de s'occuper d'elle-même et dépend totalement du travail de sa fille.

Petra Drall

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	27	4	3	5	36	1	39	32	26	30	30	31

Alignement
Bon.

Compétences
Chant ; Cuisine ; Danse.

Possessions
Uniquement ses vêtements de travail, plus des chiffons, des torchons et autres, conservés dans un sac.

Détails Personnels
19 ans ; 1, 68 m ; cheveux blond cendré bouclés ; yeux bleu clair ; fossettes sur les joues ; sourire charmant. Il est difficile de dire qui de Petra ou de Britt Stoltenberg est la plus jolie fille du village — les avis sont partagés. Bien qu'elle ne puisse s'offrir de vêtements décents, Petra est toujours propre et soignée.

Le Notaire

Ludo(vicus) Lindenthal, Scribe

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5*	43	39	3	4	8	43	1	40	37	36	38	34	37

Compétences
Alphabétisation ; Conduite d'Attelage ; Course à Pied* ; Langage Secret — Classique ; Langue Etrangère — Elthárin ; Langue Hermétique — Magikane.

Possessions
Matériel d'écriture ; petite collection d'ouvrages de droit ; petite monnaie ; chat noir et blanc répondant au nom de Luigi.

Détails Personnels
30 ans ; 1, 78 m ; filiforme mais solide ; cheveux blond-roux ; yeux verts. Ludo est particulièrement beau garçon, mais s'habille de manière traditionnelle pour réduire l'effet de son physique.

Le Bateleur

Siggy (Sigismund) Katz, Bateleur/Manouvrier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	35	4	3	8	31	1	38	25	30	27	30	30

Compétences
Chant ; Conduite d'Attelage ; Eloquence ; Escalade ; Musique — Instruments à Cordes ; Narration ; Sens de la Repartie.

Possessions
Gilet de cuir (0/1 PA — Tronc) ; gourdin ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; vieille mandoline abîmée.

Détails Personnels
28 ans ; 1, 70 m ; corpulence moyenne ; cheveux blond cendré ; yeux bleu-vert, soulignés de poches ; bien rasé. Siggy ne porte ses vêtements de travail que lorsqu'il y est obligé ; le reste du temps, il exhibe des hauts-de-chausses et un gilet bleu foncé, qu'il accompagne d'une chemise jaune-crème.

L'Homme à Tout Faire

Nikolaus Schmidt, Homme à Tout Faire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	33	4	3	5	26	1	44	25	28	29	26	37

Compétences
Confection ; Escalade ; Travail de la Pierre ; Travail du Bois ; Travail du Métal.

Possessions
Gilet de cuir (0/1 PA — Tronc) ; gourdin ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; outils ; brouette.

Détails Personnels
31 ans ; 1, 83 m ; solidement bâti ; cheveux bruns bouclés ; yeux marron foncé ; pilosité abondante sur les avant-bras et le dos des mains. Nikolaus porte toujours ses vêtements de travail, car il est toujours à la recherche de travail !

Etelka Schmidt, Enfant

12 ans ; 1, 40 m ; mince ; cheveux noirs ondulés ; yeux bruns ; fossette profonde sur le menton. Etelka est toujours bien habillée, avec de jolis vêtements pratiques bleu foncé ou marron.

Le Voleur

Hans Artblant, Homme à Tout Faire/Voleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	26	27	3	3	5	32	1	36	22	25	28	25	37

Compétences
Camouflage Rural ; Escalade ; Escamotage ; Fuite ; Travail du Bois ; Vol à la Tire.

Possessions
Gilet de cuir (0/1 PA — Tronc) ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

Détails Personnels
22 ans ; 1, 65 m ; mince ; cheveux châtain clair ; yeux gris ; grosse verrue sur le bout du nez. Hans porte généralement un grand manteau marron qui lui arrive aux chevilles.



Le Retraité

Eckhard Kruppel, Erudit en Retraite

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	15	01	2	2	5	15	1	05	20	50	36	42	35
ou	comme ci-dessus sauf									20			25

Compétences
Alphabétisation ; Astronomie ; Cartographie ; Connaissance des Runes ; Histoire ; Identification des Plantes ; Langues Etrangères — Elthárin, Khazalide ; Langue Hermétique — Magikane ; Linguistique ; Sens de la Magie.

Possessions
Ni arme ni armure ; chaise roulante, couverture et cornet auditif.

Détails Personnels
Lorsque deux nombres sont indiqués pour une même caractéristique, le plus grand s'applique pendant les moments de lucidité d'Eckhard. De même, il ne peut utiliser ses compétences que pendant ces périodes. Il a 77 ans, mesure 1, 63 m, est tout noueux et ridé, presque complètement chauve et a des yeux bleus châssieux. Voir le texte principal pour plus de détails.

Juliane Hennig, Infirmière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	26	36	3	3	6	37	1	31	25	31	29	36	34

Alignement
Bon.

Compétences
Charisme ; Connaissance des Plantes ; Danse ; Pathologie ; Traumatologie.

POSSESSIONS
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; sac contenant différents médicaments (laxatifs, décongestionnants, etc.) ; bourse (1 CO, 14/-).

DÉTAILS PERSONNELS
20 ans ; 1, 70 m ; cheveux blond cendré ; yeux bleu clair ; tout petits pieds. Juliane porte des robes bleues très simples et des blouses crème qui soulignent sa beauté naturelle.

Le Démoniste

Rudolf Furst, Démoniste Niveau 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	40	26	4	3	7	55*	1	32	31	45	29	43	31

ALIGNEMENT
Mauvais.

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Connaissance des Démons ; Connaissance des Parchemins ; Conscience de la Magie ; Equitation ; Incantations — voir ci-dessous ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane, Démonologie ; Réflexes Eclairs* ; Sens de la Magie.

SORTS : 14 Points de Magie
Magie Mineure : Alarme Magique, Don de Langues, Malédiction, Renfort de Porte, Verrou Magique, Zone de Silence.
Magie de Bataille : *Niveau 1* — Aura de Résistance, Débilité, Guérison des Blessures Légères, Immunité contre les Poisons, Vol.
Magie Démoniste : *Niveau 1* — Conjuration d'un Démon Mineur, Evocation d'un Gardien, Immobilisation des Démons, Zone de Protection Démonique.

POSSESSIONS
Bâton lesté (**D** -1) ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; *Joyau d'Energie* (rhodocrosite incrusté dans un anneau de cuivre, réserve de 8 PM) ; bourse contenant 10 CO. Voir le texte principal pour les objets présents dans la maison ; le reste à la discrétion du MJ.

DÉTAILS PERSONNELS
27 ans ; 1, 70 m ; corpulence moyenne ; chauve, le crâne ridé ; nez protubérant ; grands yeux bruns ; lèvres épaisses et joues charnues. Rudolf porte habituellement des robes marron très amples. Son "appel" a eu un effet secondaire : il souffre du handicap *Aversion des Animaux*, phase 1.

Les Stoltenberg

Wilhelm Stoltenberg, Manouvrier

28 ans ; 1, 75 m ; corpulence moyenne ; cheveux blonds comme les blés rares sur les tempes ; yeux bleu clair ; peau lisse, toujours bien rasé. Wilhelm paraît élégant et soigne son apparence, même lorsqu'il porte ses vêtements de travail.

Erich Stoltenberg, Manouvrier

27 ans ; 1, 78 m ; corpulence moyenne, plutôt solide ; cheveux blonds comme les blés ; yeux bleu-gris. Erich fait moins attention à son apparence et porte ses vêtements de travail en cuir la plupart du temps.

Britt Stoltenberg, Villageoise

19 ans ; 1, 68 m ; corpulence moyenne, plutôt mince ; cheveux blonds comme les blés tressés en couronne ; yeux bleus. Britt a un visage rond et un air naïf ; elle porte des vêtements un peu enfantins, très simples, par exemple des robes d'été et des blouses de coton crème.

Les Commères

Gretchen Klatsch, Villageoise

77 ans ; 1, 52 m ; très maigre ; cheveux gris argenté ; yeux bleu-gris clair ; complètement recroquevillée sur sa canne. **Note** : Gretchen est peut-être âgée, mais elle possède toujours la compétence *Acuité Auditive*. Elle porte un manteau noir qui lui descend aux chevilles et dessous des vêtements informe blanc jauni/écrus/beiges.

Gudrun Mangel, Villageoise

78 ans ; 1, 57 m ; grosse et trapue ; cheveux gris ; yeux marron clair. Le visage de Gudrun est orné de plusieurs verrues poilues et d'une moustache. **Note** : Gudrun est âgée, elle aussi, mais elle possède toujours la compétence *Acuité Visuelle*. Elle s'habille de la même manière que son amie Gretchen Klatsch.

Le Taudis

Udo Dreckspatz, Mendiant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	42	3	6*	6	40*	1	28	27	28	35	36	31

COMPÉTENCES
Camouflage Urbain ; Déplacement Silencieux Urbain ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Voleurs ; Mendicité ; Pictographie — Voleurs ; Réflexes Eclairs* ; Résistance Accrue*.

POSSESSIONS
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; lourd bâton (gourdin) ; sébile ; bouteille de tord-boyaux.

DÉTAILS PERSONNELS
39 ans ; 1, 70 m ; mince (très nerveux) ; cheveux châtains sales et en train de tomber ; yeux marron. Tout ce que possède Udo est crasseux et grouillant de vermine. Ce petit malin sait que ses chances de soutirer de l'argent aux gens dépendent de la pitié qu'il leur inspire — ou de leur crainte qu'il leur transmette quelque chose de désagréable. Udo cultive avec soin escarres et plaies. Il se débrouille vraiment bien et ne harcèle pas les villageois. L'argent qu'il récolte lui permet d'être soûl la plupart du temps.

Les Résidents de Weilerberg

La Maison du Comte

"Comte" Theodosius von Eisenstadt

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	52	56	4	5	12	59	2	43	47	36	32	40	40

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Armes de Spécialisation — Lance, Armes à Deux Mains ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Héraldique ; Immunité contre les Maladies ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Résistance à l'Alcool ; Soins des Animaux.

POSSESSIONS
Armure de plates complète (1 PA — Partout) ; hache de bataille portant une *Rune de Petite Mort* (Gobelinoïdes — la hache est de fabrication naine) ; lance ; destrier ; le manoir et tout son contenu ; autres objets à déterminer par le MJ.

DÉTAILS PERSONNELS
47 ans ; 1, 88 m ; corpulence moyenne, mais plutôt solide ; cheveux noirs grisonnants (ras) ; yeux gris acier ; menton en galoche ; rasé de près. Lorsqu'il n'est pas en armure, Theodosius porte une stricte tunique grise accompagnée d'une épaisse ceinture de cuir.

Kaspar Jenninger, Fauconnier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5*	38	38	3	3	6	47*	1	40	25	31	30	29	34

COMPÉTENCES
Acuité Visuelle ; Camouflage Rural ; Chasse ; Course à Pied* ; Déplacement Silencieux Rural ; Dressage — Faucons, Chiens ; Réflexes Eclairs* ; Soins des Animaux.

POSSESSIONS
Veste et coiffe de cuir (0/1 PA — Tronc/bras/tête) ; épais gants de cuir ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; fil pour collets ; bourse contenant 2 CO, 7/-.

DÉTAILS PERSONNELS
29 ans ; 1, 83 m ; mince ; cheveux et yeux bruns ; peau hâlée. Kaspar s'habille toujours de vert et de marron, et jamais de manière raffinée car il ne se soucie guère de la compagnie des humains.

Dieter Krankel, Garde-Chasse

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	33	4	3	7	29	1	31	27	30	46	38	27

COMPÉTENCES
Adresse au Tir — Arc ; Alphabétisation ; Camouflage Rural ; Déplacement Silencieux Rural ; Langage Secret — Forestier ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges ; Vision Nocturne.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; épée ; arc (**P** 24/48/250, **FE** 3, **Rch** 1) et un carquois de 15 flèches ; fil pour collets ; piège à hommes ; outre d'eau.

DÉTAILS PERSONNELS
33 ans ; 1, 73 m ; corpulence moyenne ; cheveux châtain clair ; yeux noisette ; barbe de longueur moyenne ; peau vraiment très hâlée. Dieter porte la plupart du temps des vêtements qui se fondent dans l'environnement forestier, mais pour les grandes occasions, il les remplace par un manteau noir aux boutons en argent, une veste bleu foncé et des hauts-de-chausses.

Hermione "Craqueline" Piedlâcheur, Cuisinière, Halfeling

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	12	34	1	3	5	54	1	37	17	34	20	40	44

COMPÉTENCES
Astronomie ; Connaissance des Plantes ; Cuisine ; Etiquette ; Identification des Plantes ; Vision Nocturne.

POSSESSIONS
Tablier ; toque de chef ; couteau de cuisine (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; télescope et livre d'observations astronomiques (dans sa chambre) ; bijoux (12 CO).

DÉTAILS PERSONNELS
73 ans (en termes humains, apparemment une quarantaine d'années) ; ronde ; cheveux châtain roux ; yeux noisette. Elle porte habituellement une blouse de coton à collerette et un tablier de travail.



Les Villageois

Stephan Jäger, Manouvrier

20 ans ; 1, 73 m ; corpulence moyenne ; cheveux châtains et yeux marron ; nez crochu très proéminent. Stephan, simple d'esprit (**Int** 10), ne se soucie guère de son apparence.

Gretel Jäger, Manouvrière

23 ans ; 1, 73 m ; corpulence moyenne, mais plutôt solide ; cheveux bruns ; yeux gris ; joues rebondies. Comme son frère, Gretel est simple d'esprit (**Int** 13) et misérablement habillée.

Leopold Doof, Manouvrier

54 ans ; 1, 60 m ; corpulence moyenne ; cheveux noirs plutôt clairsemés ; yeux bruns ; verrues sur le visage ; taches de vieillesse sur le dos des mains. Leopold porte une vieille veste noire informe et sale et dégage une odeur rance répugnante. Oncle des Jäger, il est aussi simple d'esprit qu'eux (**Int** 14).

Kurt Lummel, Manouvrier

33 ans ; 1, 65 m ; corpulence moyenne ; cheveux châtains (calotte et tempes dégarnies) ; yeux noisette ; barbe épaisse. Même en vêtements de travail, Kurt paraît propre et correct ; il croit qu'il a tout de l'homme à femmes.

Helena Lummel, Villageoise

25 ans ; 1, 68 m ; corpulence moyenne, mais plutôt mince ; cheveux blond cendré ; yeux verts. Helena est la sœur de Siggy Katz de Kreutzhofen ; elle s'habille de vêtements d'intérieur simples et pratiques bleus ou gris.

Otto Lummel, Manouvrier

54 ans ; 1, 63 m ; taillé comme une barrique et puissant ; cheveux bruns (très dégarni) ; yeux bruns ; moustaches épaisses. Otto porte une ample veste de cuir marron qu'il parvient à peine à fermer, et d'épaisses jambières de cuir (0/1 PA — Jambes). C'est le père de Kurt.

Tielda Lummel, Villageoise

50 ans ; 1, 55 m ; corpulente ; cheveux châtain clair nattés, ce qui ne lui va pas du tout ; yeux bruns. Elle arbore des robes marron ou gris foncé informes et un tablier.

Adolf Buch, Manouvrier

31 ans ; 1, 83 m ; corpulence moyenne ; cheveux châtain clair très ondulés ; yeux gris-bleu ; rasé de très près. Adolf est hâlé, et séduisant par son côté sain et vigoureux ; même ses vêtements de travail sont propres.

Anders Buch, Manouvrier

28 ans ; 1, 78 m ; corpulence moyenne ; cheveux et yeux bruns ; le long de l'avant-bras droit, grande surface de peau cicatrisée.

Le Fossoyeur

Boris Hippler, Pilleur de Tombes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	36	34	3	3	7	40	1	38	23	33	44	44	24

Alignement
Mauvais.



Compétences
Baratin ; Camouflage Rural et Urbain ; Conduite d'Attelage ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Escalade ; Pictographie — Voleurs ; Reconnaissance des Pièges.

Possessions
Gourdin ; veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; lanterne ; pied-de-biche ; pelle ; corde de 10 m ; grand sac.

Détails Personnels
28 ans ; 1, 78 m ; corpulence moyenne ; cheveux noirs courts ; yeux bruns ; visage grêlé. Boris porte des cuirs de travail lorsqu'il est dans les champs et des vêtements très sombres pour ses missions nocturnes.

La Mercenaire

Dagmar Tausk, Mercenaire (ex-Garde du Corps, ex-Manouvrier, ex-Hors-la-loi)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	46	4	4	9	48	2	31	46	33	45	38	37

Compétences
Ambidextrie ; Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Bagarre ; Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles.

Possessions
Cotte de mailles à manches et cagoule magiques +1 (2 PA — Partout) ; épée magique (*Arme Chasseresse* — Orques ; *Protection* +2 PA — Partout) ; *Amulette de Charbon* ; *Sac de Middenheim* contenant des économies (255 CO) ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

Détails Personnels
30 ans ; 1, 80 m ; corpulence moyenne ; cheveux couleur blé mûr coupés courts ; yeux bleu barbeau ; bandeau de coton blanc ; porte généralement une veste de cuir (0/1 PA — Tronc), des culottes de coton épais et des mi-bottes en cuir de bonne qualité.

Le Chasseur

Gotthard Heyer, Chasseur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	37	50	3	4	8	44	1	36	37	37	36	29	40

Compétences
Armes de Spécialisation — Frondes ; Camouflage Rural et Urbain ; Chasse ; Confection (uniquement avec de la fourrure) ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Dressage — Chiens ; Immunité contre les Maladies ; Immunité contre les Poisons ; Langage Secret — Forestiers ; Pictographie — Bûcherons ; Piégeage ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges.

Possessions
Cotte de mailles à manches (portée lors des longs voyages, 1 PA — Tronc/bras/jambes) ; veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; épée magique de fabrication elfique (**CC** +5, +15 contre les Humains) ; arc long (**P** 32/64/300, **FE** 3, **Rch** 1) et carquois de 15 flèches ; perche de ratier ; fronde et sac de pierres ; 10 pièges à animaux ; mule ; outres d'eau ; sacoche ; sac pour les peaux ; couteau à dépecer ; sac de sel ; 4 épagneuls ratiers (voir ci-dessous).

Détails Personnels
28 ans ; 1, 91 m ; corpulence moyenne ; cheveux noirs courts ondulés ; yeux verts ; peau hâlée ; petit triangle de cheveux blancs sur la nuque. Gotthard porte une bonne veste de fourrure (ours) lorsqu'il ne chasse pas, qu'il complète d'un gilet en peau de taupe et de culottes de cuir.

Epagneul Ratier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	49	0	3	6	8	59	1	-	51	14	14	55	-



Regles Spéciales
Les épagneuls ratiers sont des chiens particulièrement vicieux et féroces. Ils sont totalement immunisés contre toutes les formes de *peur* et de *terreur* ; leur *Vision Nocturne* porte à 10 m. Elevés et dressés pour chasser les rats de tout genre, ils bénéficient d'un bonus de +10 en **CC** et de +1 en **A** lorsqu'ils combattent ces animaux, et d'un bonus de +20 à leurs tests d'**E** pour résister aux *blessures infectées* infligées par les rats.

Mère-Grand Eberhauer

Claudia Eberhauer, Elémentaliste Niveau 3 (ex-Sorcière)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	44	32	3	6*	11	67	1	43	49	64	45	57	28

Compétences
Alphabétisation ; Connaissance des Démons ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Plantes ; Connaissance des Runes ; Conscience de la Magie ; Identification des Morts-Vivants ; Identification des Objets Magiques ; Incantations — voir ci-dessous ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane Elémentale, Magikane ; Méditation ; Métallurgie ; Radiesthésie ; Résistance Accrue*.

Sorts : 11 Points de Magie

Magie Mineure : Alarme Magique, Don de Langues, Exorcisme, Luminescence, Malédiction, Sommeil, Verrou Magique.

Magie de Bataille : *Niveau 1* — Aura de Résistance, Boule de Feu, Détection de la Magie, Guérison des Blessures Légères, Main de Fer, Projectiles Enflammés, Rafale de Vent.

Magie Elémentale : *Niveau 1* — Assaut de Pierres, Main de Feu, Marche sur l'Eau, Nuage de Fumée, Respiration Aquatique, Zone de Dissimulation ;
Niveau 2 — Déplacement d'Objet, Extinction, Incendie, Pluie Torrentielle, Résistance au Feu, Séparation des Eaux ;
Niveau 3 — Conjuration d'un Elémental, Ecran de Flammes, Effondrement, Souffle de Feu, Tempête de Poussière.

Possessions
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20, *attaque enflammée* et *invisibilité*) ; *Amulette de Cuivre Trois Fois Béni* ; *Baguette de Jais* ; *Anneau de Focus Elémental* (or incrusté d'un diamant) — voir page suivante ; *Anneau de Prévention Multiple* (*Sommeil, Débilité, Eclair*) ; parchemin de sorts — *Evocation d'un Elémental, Evocation d'une Nuée* ; *Bottes d'Anti-Pistage.*

Détails Personnels
88 ans (en paraît 65) ; 1, 65 m ; corpulence moyenne ; cheveux et yeux gris ; regard perçant. Claudia s'habille toujours en noir, son vieux manteau ample et ses vêtements dissimulant les objets qu'elle transporte.

Hetzer, Familier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	55	0	4	4	10	55	3	89	-	15	89	89	-

Regles Spéciales
Hetzer a les mêmes fonctions qu'un *Joyau d'Energie* ; il contient 12 Points de Magie que Claudia peut utiliser s'il se trouve à moins de 64 mètres d'elle. Tant que Hetzer possède au moins 1 PM et qu'il ne s'éloigne pas davantage, Claudia se déplace aussi vite que lui (**M** 7) — y compris dans une végétation dense ou sur l'eau ! Elle se sert de la **FM** du familier plutôt que de la sienne pour résister aux sortilèges et aux effets magiques.

Si tous les PM de Hetzer sont dépensés dans une même journée, le "chat" disparaîtra pour reprendre forme 24 heures plus tard. Hetzer ne peut être tué tant que Claudia porte son *Anneau de Focus Elémental* ; un résultat TN sur la *Table des Morts Violentes et des Coups Critiques* provoquera sa dissipation, et sa réapparition 24 heures après. Hetzer ne peut être détruit que par la mort de Claudia.

Le familier possède les compétences suivantes, que Claudia peut utiliser lorsqu'elle se trouve à moins de 64 m de lui : *Camouflage Rural* et *Urbain, Déplacement Silencieux Rural* et *Urbain, Vision Nocturne*.

Les Fermiers

Ferme Muller

Ulrich Muller, Manouvrier

73 ans ; 1, 75 m ; fort et solide ; cheveux et yeux bruns (très dégarni) ; tout ridé et hâlé. Ulrich porte des vêtement démodés ; de plus, il fume une variété de tabac halfeling particulièrement répugnante.

Georg Muller, Manouvrier

40 ans ; 1, 83 m ; solidement bâti ; cheveux bruns commençant à s'éclaircir à la calotte ; yeux noisette ; tache de naissance sur la joue droite. Georg a un visage ouvert, est affable, sociable et souriant.

Stehmar Muller, Manouvrier

36 ans ; 1, 91 m ; solidement bâti (**F** 4) ; cheveux châtain clair ; yeux gris ; lobes des oreilles quasiment inexistants. Stehmar est sérieux, sourit rarement et ne s'habille correctement que pour les enterrements ou les réunions officielles.

Elsa Muller, Villageoise

33 ans ; 1, 75 m ; corpulence moyenne ; cheveux couleur blé ; yeux bleu foncé ; jambes lourdes. Elsa est plutôt rondouillarde, mais amicale et accommodante, et elle aime tenir la maison de ses hommes. Elle s'habille de manière très simple.

Ferme Richthofen

Frida Richthofen, Villageoise

26 ans ; 1, 73 m ; corpulence moyenne ; cheveux blond cendré ; yeux bleu clair. Frida est extrêmement mignonne. Elle considère son excentrique d'époux avec amusement, mais peu d'affection. Elle aime tout particulièrement ses considérables dépôts bancaires à Nuln et Wusterburg. Ses vêtements sont simples, mais très élégants et neufs.

Ludwig Jäger, Manouvrier

25 ans ; 1, 75 m ; corpulence moyenne ; cheveux châtain clair ; yeux marron foncé ; vilaine série de verrues sur le cou. Ludwig est un lourdaud (**Int** 11) qui sent habituellement la sueur et la pâtée pour cochon. Il porte presque en permanence une grosse montre de gousset.

Gunnar Jäger, Manouvrier

28 ans ; 1, 80 m ; corpulence moyenne mais solide ; cheveux châtains coiffés en queue de rat éclaircis au sommet ; yeux noisette ; mains comme des battoirs. Gunnar est quasiment simple d'esprit (**Int** 08) et passe beaucoup de temps à regarder au loin, l'œil vitreux.

Les Visiteurs et Vagabonds

Wanda Elschenbeck, Druide Niveau 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	38	2	4	6	36	1	26	34	47	40	40	30

Compétences
Connaissance des Plantes ; Fuite ; Identification des Plantes ; Incantations — voir ci-dessous ; Langue Hermétique — Druidique ; Méditation ; Pictographie — Druides ; Pistage ; Radiesthésie ; Soins des Animaux ; Traumatologie.

Sorts : 15 Points de Magie
Magie Druidique : *Niveau 1* — Anti-poisons, Contrôle des Animaux, Guérison des animaux, Identification de la Nature.

Possessions
Faucille (arme simple) ; bâton en bois d'if (**D** -1) ; couteau en pierre (**I** +10, **D** -2, **Prd** -30) ; baguette de sourcier ; sacs d'herbes médicinales ; bourses de ceinture ; robe brune.

Familier : Lapin.

Détails Personnels
15 ans ; 1, 45 m ; très mince ; cheveux couleur miel ; yeux vert-noisette. Les vêtements de Wanda sont généralement sales.

Marchands et Commerçants

Commerçant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	29	3	3	7	29	1	29	32	39	29	29	35

Compétences
Commerce ; Evaluation ; Numismatique ; Baratin et Législations : 25% de chances pour chaque.

Possessions
Marchandises déterminées par le MJ et/ou argent pour les achats — (1D10+2)x 100 CO. Veste de cuir (0/1 PA — Tronc) ; arme simple ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; bourse contenant 3D10 CO.

Marchand

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	39	35	4	4	8	45	1	31	51	51	41	41	45

Compétences
Alphabétisation ; Calcul Mental ; Commerce ; Equitation ; Evaluation ; Langage Secret — Guilde ; Langue Etrangère — au choix ; Numismatique ; Sens de la Magie ; Baratin et Législations : 50% de chances pour chaque.

Possessions
Péniche ou 1D6+2 mules/chevaux de bâts, à déterminer par le MJ, et/ou 6D6 x 100 CO destinées aux achats de marchandises (10% de chances que l'ensemble des pièces/pierres précieuses soit rangé dans un *Sac de Middenheim* ou une *Bourse Dentée*) ; 1D4+2 serviteurs (scribes ou gardes du corps, à chances égales, mais avec au moins un de chaque) ; vêtements coûteux.

Scribe (Au Service du Marchand)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	29	3	3	6	35	1	31	31	45	31	35	35

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Langue Etrangère — au choix ; Langue Hermétique — Magikane ; Calcul Mental et Evaluation : 25% de chances pour chaque.

POSSESSIONS
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; matériel d'écriture ; grand livre ou parchemins dans une sacoche.

Garde du Corps (Au Service du Marchand)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	31	4	3	8	41	2	31	29	26	29	31	31

COMPÉTENCES
Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Force Accrue : 50% de chances.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; casque (1 PA — Tête) ; bouclier (1 PA — Partout) ; arme simple (épée ou solide gourdin) ; coup-de-poing.

Capitaine de Péniche

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	41	4	4	9	51	2	41	41	31	51	41	41

COMPÉTENCES
Canotage ; Coups Puissants ; Orientation ; Pêche ; Potamologie ; Résistance à l'Alcool.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; arme simple (généralement une épée) ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; part de péniche ou de bateau fluvial (part de 10 à 100%, au choix du MJ) ; bourse contenant des fonds pour le voyage (à déterminer par le MJ ; maximum de 50 CO) ; autres objets à la convenance du MJ.

Batelier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	36	3	4	7	36	1	31	27	27	36	31	31

COMPÉTENCES
Canotage ; Orientation ; Pêche ; Potamologie ; Force Accrue, Résistance Accrue, Résistance à l'Alcool : 25% de chances pour chaque.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; arme simple (généralement un gourdin) ; 1D4 Pistoles, 3D6 Sous.

Traîtrise aux Crocs de l'Hiver

Les Marchands

Rudolf Sammer, Marchand

Utilisez le profil standard de marchand. Sammer a une quarantaine d'années ; ses cheveux noirs et raides lui tombent sur les épaules ; yeux bleu clair ; teint pâle et maladif. Svelte (mais avec un début de bedaine), il est rapide et nerveux, aussi bien en paroles qu'en gestes, et peut se montrer hargneux et impatient.

Udo Pfensch, Scribe

Utilisez le profil standard de scribe. Pfensch a une vingtaine d'années ; c'est un grand maigre, blond aux yeux clairs. Il est calme, méthodique, logique et tient méticuleusement ses écritures — il est aussi très pondéré et se laisse rarement gagner par la panique (**Cl** +10) — tout le contraire de son maître.

Stefan Siemens, Garde du Corps

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	39	3	4	9	45	2	37	33	39	34	28	29

COMPÉTENCES
Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation — Cheval (et Mule).

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; casque (1 PA — Tête) ; bouclier (1 PA — Partout) ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; coup-de-poing ; nourriture en conserve pour 12 jours ; 2 outres d'eau ; corde de 6 mètres ; sac ; lanterne ; autres objets à la convenance du MJ.

DÉTAILS PERSONNELS
27 ans ; 1, 88 m ; corpulence moyenne, mais plutôt solide ; cheveux noirs ; yeux marron foncé ; dents irrégulières ; tatouage (serpent de mer) sur l'avant-bras gauche. Stefan, originaire de Nuln, est calme et introverti. Il fait son travail et reste dans son coin mais est cependant intrigué par les Elfes des Bois et pourrait se lier d'amitié avec un guerrier de cette race.

Humfried Hoechst, Garde du Corps

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	39	3	3	8	46	1	38	27	25	23	32	27

ALIGNEMENT
Mauvais.

COMPÉTENCES
Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Bagarre ; Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation — Cheval (et Mule) ; Soins des Animaux.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; casque (1 PA — Tête) ; bouclier (1 PA — Partout) ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; coup-de-poing ; nourriture en conserve pour 12 jours ; 2 outres d'eau ; corde de 6 mètres ; sac ; lanterne ; autres objets à la convenance du MJ. Voir le texte principal pour l'Humanicide.

DÉTAILS PERSONNELS
23 ans ; 1, 83 m ; corpulence moyenne ; cheveux châtain clair ; yeux noisette ; tache de naissance cachée (marque marron en forme de griffe sur l'omoplate gauche) "Humfried Hoechst" est un nom d'emprunt ; en réalité, il s'appelle Adolf Splatzen et appartient à un clan de bandits connus pour leur brutalité.

Gobelins (Mineurs)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	2	2	5	40	1	24	18	18	18	18	18

ALIGNEMENT
Mauvais.

POSSESSIONS
Arc court (**P** 16/32/150, **FE** 3, **Rch** 1) ; 15 flèches chacun ; arme simple (gourdin, deux ont des épées) ; quatre ont des boucliers (1 PA — Partout, non applicable pendant l'utilisation des arcs) ; total collectif de 8/6.

REGLES SPÉCIALES
Animosité contre les autres gobelinoïdes ; *haine* des Nains ; *peur* des Elfes si le rapport de force n'est pas d'au moins deux contre un ; *Vision Nocturne*, 10 mètres.

Bandits (dont Magnus Mach)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	36	36	3	3	7	36	1	31	31	31	36	31	31

ALIGNEMENT
Mauvais.

COMPÉTENCES
Camouflage Rural ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Equitation ; Escalade ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles ou des Voleurs (à chances égales) ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges.

POSSESSIONS
Arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4) ; 4 carreaux dans une petite boîte ; gilet de cuir (0/1 PA — Tronc) ; bouclier (1 PA — Partout) ; arme simple (gourdin ou épée, à chances égales) ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; sacoche de ceinture ou petit sac contenant des rations ; outre d'eau ; autres menus objets à la convenance du MJ.

Hermann le Géant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	25	9	9	30	20	7	14	24	14	24	24	14

ALIGNEMENT
Bon.

POSSESSIONS
Enorme gourdin ; énorme fronde (**P** 32/64/300, **FE** 5, **Rch** 1) ; sac de fourrures ; pipe et tabac halfeling.

DÉTAILS PERSONNELS
Hermann, 3, 65 m, possède une longue chevelure ondoyante et une barbe superbe. Il est charmant (pour un Géant), affable et aime fumer une bonne pipe.

REGLES SPÉCIALES
Provoque la *peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 m. Sujet à la *stupidité* et à l'*alcoolisme*. Si Hermann est contraint de se battre, reportez-vous à **WJRF** pour les autres règles spéciales.

Dangereuses Friandises

Morveux

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14

REGLES SPÉCIALES
Armes sporiques (voir texte principal) et petits arcs courts. Immunisés contre les effets des moisissures. Ne sont pas sujets à l'*animosité* entre gobelinoïdes. Sujets à la *peur* de leurs ennemis lorsque le rapport de force est inférieur à 10/1 en leur faveur.

Voleurs de Bétail !

Konrad von Eisenstadt, Estudiant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	35	4	3	6	44	1	36	32	43	40	26	39

COMPÉTENCES
Acuité Auditive ; Alphabétisation ; Astronomie ; Cartographie ; Charisme ; Coups Assommants ; Etiquette ; Histoire ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Résistance à l'Alcool.

POSSESSIONS
Gourdin rembourré (voir texte principal) ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; bourse contenant 45 CO ; cheval.

Voleurs de Bétail

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	36	36	4	3	7	41	1	29	29	29	29	29	29

COMPÉTENCES
Armes de Spécialisation — Lasso ; Conduite d'Attelage ; Déplacement Silencieux Rural ; Vision Nocturne ; la moitié connaissent le Langage Secret — Forestiers ; Coups Puissants, Désarmement, Esquive, Soins des Animaux : 50% de chances pour chaque.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; gourdin rembourré (voir texte principal) ; lasso ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; corde de 10 mètres ; cheval.

Une Affaire d'Honneur

Lorenzo Feccia, Sindicalista en Chef

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	30	3	4	9	43	1	38	33	30	37	36	36

COMPÉTENCES
Bagarre ; Canotage ; Désarmement ; Esquive ; Orientation ; Pictographie — Sindicalistas, Voleurs ; Potamologie.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; casque (1 PA — Tête) ; bouclier (1 PA — Partout) ; épée magique (**CC** +5, **D** +1) ; *Sac de Légèreté* contenant 214 CO ; bouteille de *frizzante* ; bourse : 11 CO, 15/4.

DÉTAILS PERSONNELS
32 ans ; 1, 78 m ; corpulence moyenne ; cheveux noirs gras ; yeux marron foncé ; sourcils épais se rencontrant au-dessus d'un gros nez. C'est un individu sarcastique, malveillant et vicieux, en plus d'être un pleutre.

Isabella Feccia, Apprentie Sorcière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	27	32	3	3	5	40*	1	32	29	45	31	45	32

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Astronomie ; Connaissance des Parchemins ;

Crochetage de Serrures ; Escamotage ; Incantations — Magie Mineure ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Réflexes Eclairs* ; Vol à la Tire.

Sorts : 7 Points de Magie
Magie Mineure : Exorcisme, Malédiction, Sommeil, Zone de chaleur.

Possessions
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; *Gants d'Agilité* ; bourse contenant des composants de sorts ; bourse contenant 5 CO.

Détails Personnels
24 ans ; 1, 63 m ; corpulence moyenne ; longs cheveux noirs ondoyants ; grands yeux marron foncé ; vêtue d'une robe simple fauve.

Le Vieux Loup de Mer

Capitaine Jean Lemain, ex-Capitaine de Navire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	56	42	4	4	12	48	3	55	60	43	55	49	62

Compétences
Armes de Spécialisation — Escrime ; Bagarre ; Canotage ; Construction Navale ; Coups Puissants ; Escalade ; Esquive ; Langues Etrangères — Norse, Arabe ; Manœuvres Nautiques ; Narration ; Natation ; Résistance à l'Alcool.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; vêtements usagés ; épée d'escrime ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; autres objets à la discrétion du MJ.

La Machine Merveilleuse du Fermier Richthofen

Manfred Richthofen, Fermier/Pilote de Ballon

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	32	4	3	7	44	1	47	41	40	37	32	36

Compétences
Astronomie ; Baratin ; Confection ; Connaissance des Plantes ; Construction de Ballons ; Evaluation ; Travail du Bois.

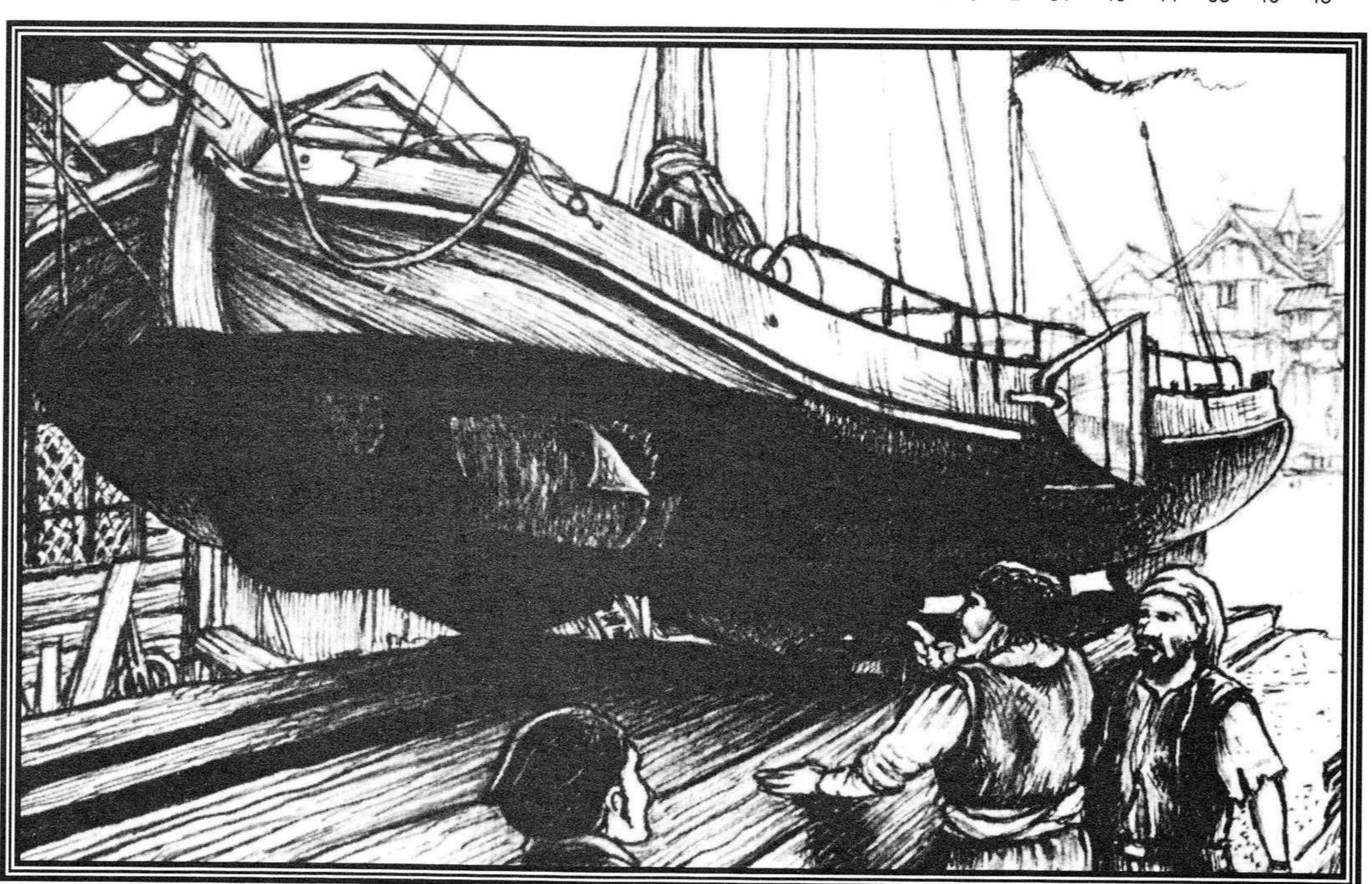
Possessions
Epaisse veste de cuir matelassé (1 PA — Tronc/bras ; **I** -10) ; grand casque de métal (1 PA — Tête) ; lunettes épaisses ; bâton lesté (**D** -1) ; repas emballé ; 3 boîtes d'un assortiment d'armes d'excellente facture ; grand ballon.

Détails Personnels
29 ans ; 2, 01 m ; extrêmement maigre ; genoux cagneux et jambes arquées ; fins cheveux couleur sable ; yeux bleus ; taches de rousseur ; traits qui rappellent irrésistiblement un rat. Manfred est très enthousiaste et heureux mais totalement détaché de ce monde.

Le Crime de l'Aigle Noir

Umberto Siccario, Assassin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	44	4	4	11	57	2	51	46	44	58	46	43



ALIGNEMENT
Mauvais.

COMPÉTENCES
Acuité Auditive ; Adresse au Tir ; Alphabétisation — Riekspiel, Tiléen ; Ambidextrie ; Armes de Spécialisation — Sarbacane, Armes de Poing, Armes de Parade, Couteaux de Lancer ; Camouflage Urbain ; Commerce ; Corruption ; Déguisement ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Désarmement ; Détournement de Fonds ; Escalade ; Esquive ; Filature ; Pictographie — Sindicalistas ; Préparation de Poisons.

POSSESSIONS
Veste de cuir magique +1 (1/2 PA — Tronc/bras) ; *Boucle d'Oreille d'Armure* magique +1 (1 PA — Tête) ; sarbacane magique (**P** 24/48/100, **CT** +10) ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) et carquois de 10 carreaux ; flacon de poison enductif (Humanicide, 3 doses, 6 applications) ; 2 dagues (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; *Potion de Soins* ; bourse contenant 20 CO, 17/6.

DÉTAILS PERSONNELS
27 ans ; 1, 80 m ; plutôt mince ; cheveux noirs ondulés descendant aux épaules ; yeux marron très foncé ; dents très blanches. Umberto s'habille toujours de manière ordinaire et ressemble aux autres sindicalistas qui passent par Kreutzhofen.

La Chasse aux Loups-Garous

Johann et Mathilde Kline, Loups-Garous

Lorsqu'ils sont sous forme humaine, utilisez le profil des villageois. En loup, ils possèdent le profil des Grands Loups et sont soumis aux mêmes règles spéciales que les autres lycanthropes. Ils ont tous les deux une vingtaine d'années ; Johann a un visage large et ouvert, des cheveux châtain-roux clair, des yeux bleus, et Mathilde des cheveux châtain-gris et des yeux noisette. Ils sont très nerveux et prennent facilement peur car, récemment, ils n'ont rencontré partout qu'hostilité.

Jugement de Pierre

Rats de Rochers

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	25	0	2	2	5	30	1	-	14	14	18	18	-

REGLES SPÉCIALES
35% de chances de provoquer des *blessures infectées* ; *Vision Nocturne*, 15 mètres. Ces rats ne sont pas porteurs de maladies.

Revenants

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	17	0	3	4	11	30	2	-	18	18	18	18	-

REGLES SPÉCIALES
Sujets à l'*instabilité* en dehors de la tombe ; immunisés contre les effets psychologiques et les armes non magiques. Leurs coups absorbent 1 point de **F** de leur victime, qui meurt lorsque sa **F** se retrouve à 0 ; les points perdus sont récupérés au rythme de 1 par jour de repos. Peuvent traverser les solides. Provoquent la *peur* chez les créatures vivantes.

Elémentaux de Terre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	50	50	5	5	5	50	5	50	50	50	50	50	50

REGLES SPÉCIALES
Voir **WJRF**. Peuvent lancer un *Assaut de Pierres* par round.

Gaetano Carnera, Héros Squelette Majeur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	47	4	4	17	50	3	38	38	38	38	38	38

REGLES SPÉCIALES
Sujet à l'*instabilité* en dehors de sa propre tombe ; immunisé contre les effets psychologiques ; 35% de chances de provoquer des *blessures infectées.*

POSSESSIONS
Chemise de mailles magique +2 (3 PA — Tronc), bouclier magique +1 (2 PA — Partout) ; épée magique (**CC** +10, **D** +1, *attaque dimensionnelle*) ; bijoux en or rouge et en rubis valant 150 CO (350 comme antiquités).

Ombres

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	3	4	17	30	1	18	18	18	18	18	-

REGLES SPÉCIALES
Sujettes à l'*instabilité* en dehors de la tombe ; immunisées contre les effets psychologiques et les armes non magiques. Leurs coups absorbent 1 point de **F** de leur victime, qui meurt lorsque sa **F** se retrouve à 0 ; les points perdus sont récupérés au rythme de 1 par jour de repos. Les Ombres récupèrent 1 point de *Force* plus 1D10 Points de Magie à chaque coup porté — voir **WJRF** pour le coût en PM de leurs activités. Une Ombre dont les PM sont réduits à zéro se transforme en Fantôme. Peuvent traverser les solides. Points de Magie initiaux : 8.

Spectres

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	0	0	4	23	40	4	-	18	18	18	18	29

REGLES SPÉCIALES
Sujets à l'*instabilité* en dehors de la tombe ; immunisés contre les effets psychologiques et les armes non-magiques ; provoquent la *peur* chez les créatures vivantes et même la *terreur* s'ils choisissent de le faire. Leurs coups n'infligent pas de dommages, mais paralysent leur adversaire s'il ne réussit pas un Test de **FM**. Cette paralysie dure 2D6 tours, la victime étant une cible *inerte*. Peuvent traverser les solides.

La Tour des Corbeaux

Araignée Géante

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	0	5	4	17	10	2	-	43	2	24	6	-

REGLES SPÉCIALES
Provoque la *peur* chez les êtres vivants de moins de 3 m, la *terreur* chez ceux qui souffrent d'arachnophobie ; *peur* du feu, immunisée contre les autres effets psychologiques ; 2 attaques par *morsure venimeuse* — Test d'**E** ou paralysie, la mort survenant en 1D6 rounds en cas de deuxième échec au test. Exosquelette : 2 PA — Partout.

Sangsue-Caméléon

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	2	2	5	30	1	-	14	02	14	14	-

REGLES SPÉCIALES
Les Sangsues-Caméléons ont *peur* du feu, mais sont autrement immunisées contre les effets psychologiques. Elles attaquent par *morsure*. Si la première inflige des dégâts, les dents barbelées de la créature retiennent sa proie et lui font perdre 1D6 **B** par round (sans jet de **CC**). Avec un résultat de 6 sur ce dé, la sangsue est rassasiée et lâche sa victime. La morsure provoque une *blessure infectée* dans 40% des cas.

Corbeaux Géants de la Forêt Fantôme

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	41	-	4	3	10	41	1	-	29	41	43	43	-

ALIGNEMENT
Mauvais.

REGLES SPÉCIALES
Volent comme des *piqueurs*, le **M** donné ci-dessus correspondant au déplacement au sol. Attaque par coup de bec (*morsure*) ; les coups critiques à la tête provoquent la perte d'un œil (effets : **CT** -20, **Soc** -5, perte des compétences *Acuité Visuelle* et *Adresse au Tir* pour les gens concernés).

Vers Fouetteurs

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	33	0	1	3	5	*	1	-	0	0	0	0	-

REGLES SPÉCIALES
Attaquent toujours en premier, quels que soient les scores d'**I** ; immunisés contre les effets psychologiques ; infligent 1D4 points de dommages et non 1D6.

Le Prêtre d'Arabie

Les Prêtres

Les deux Arabes venus venger la profanation de la sépulture de Muammar appartiennent à un ancien culte arabe malfaisant, la Fraternité du Serpent. Ces prêtres-assassins, hors-la-loi dans toute l'Arabie et le Vieux Monde, sont restés actifs et ont toujours de l'influence, dit-on, même dans les cours les plus importantes d'Arabie.

Tauseef Assad, Assassin/Clerc Niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	35	4	3	10	51	1	37	35	44	46	55	27

ALIGNEMENT
Mauvais.

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Chant ; Connaissance des Parchemins ; Eloquence ; Identification des Morts-Vivants ; Incantations — voir ci-dessous ; Langage Secret — Arabe Ancien ; Langue Etrangère — Occidental ; Langue Hermétique — Magikane ; Méditation ; Sens de la Magie ; Théologie.

SORTS : 29 Points de Magie
Magie de Bataille : *Niveau 1* — Débilité, Guérison des Blessures Légères, Main de Fer, Rafale de Vent ; *Niveau 2* — Aura de Protection, Brouillard Mystique, Démolition.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; portée sous des robes brunes ; dague magique empoisonnée +3 (**I** +10, **D** +1, **Prd** -20 ; voir ci-dessous pour les effets du poison) ; *Anneau de Protection contre les Epées* (les épées n'infligent que la moitié des dommages à Tauseef) ; rations de base.

DÉTAILS PERSONNELS
44 ans ; 1, 80 m ; plutôt mince ; cheveux noirs ; yeux marron foncé ; robes marron strictes.

ARMES EMPOISONNÉES
Les dagues des prêtres-assassins sont enduites de 1D3 doses d'Humanicide. Le Test d'**E** permettant d'en éviter les effets se fait avec un bonus de +10. Les effets se font sentir au bout de 4 rounds : -10 en **CC**, **CT**, **I** ; round 5 : de nouveau -10 en **CC**, **CT**, **I**, et **F** -1 ; round 6 : inconscience. Les effets suivants (coma, décès) interviennent alors en 1D4 rounds. Le poison s'évente 1D4+1 rounds après que l'arme a été dégainée. Les coups suivants sont normaux.

CEINTURON DU COBRA
Cette ceinture magique est composée de fils d'or artistiquement tissés pour lui donner l'apparence d'une peau de serpent. Ses deux extrémités, en or orné de pierres précieuses, ont la forme d'une tête et d'une queue de cobra ; c'est sans aucun doute un travail de l'Arabie ancienne. On sait qu'il ne reste que de rares exemplaires de cet objet, tous entre les mains de prêtres d'un antique culte malveillant, illégal mais toujours actif en Arabie. Chaque ceinture répond à un mot de commande, choisi dans l'ancienne langue arabe — à cet ordre, elle se transforme en un serpent venimeux vivant, qui attaque en obéissant à son maître. Ce reptile a une durée de vie limitée : 6 rounds (1 minute) s'il n'est pas "tué" avant, à la suite desquels il reprend sa forme première. La ceinture peut être activée une fois par jour.

Serpent Venimeux

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	-	2	3	6	41	1	-	18	10	43	43	-

REGLES SPÉCIALES
Attaque par *morsure venimeuse* ; *peur* du feu, mais autrement immunisé contre les effets psychologiques.

Abdul Jumblatt, Assassin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	63	4	5	12	53	2	52	41	43	52	50	41

COMPÉTENCES
Armes de Spécialisation — Sarbacane, Lasso, Filets, Armes de Parade ; Camouflage Rural et Urbain ; Coups Puissants ; Déguisement ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Escalade ; Esquive ; Filature ; Pistage ; Préparation de Poisons.

POSSESSIONS
Dague magique (**CC** +5) ; *Robe d'Endurance* +1 ; sarbacane et petite boîte de quatre fléchettes empoisonnées ; fiole contenant 14 doses d'Humanicide (concentrée) ; *Bottes de Silence*.

DÉTAILS PERSONNELS
26 ans ; 1, 83 m ; plutôt mince ; cheveux noirs ondulés (début de calvitie sur les tempes et au sommet du crâne) ; yeux marron foncé ; teint olivâtre foncé ; oreilles d'une taille remarquable. Sa robe magique est d'un noir de jais et ses autres vêtements d'un marron terne.



Muammar la Momie

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	4	4	23	30	2	24	89	43	43	89	-

Regles Spéciales
Provoque la *peur* chez les créatures vivantes et la *terreur* chez celles de moins de 3 m. Muammar n'est pas sujet à la *stupidité* tant que Tauseef est en vie. Ses coups provoquent la *Putréfactose* dans 40% des cas.

La Malédiction des Reichenbach

Martin Schnapp, Marchand

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	42	3	6*	9	51	1	34	41	61	47	52	47

Compétences
Alphabétisation ; Baratin ; Commerce ; Equitation ; Evaluation ; Langage Secret — Guilde ; Numismatique ; Résistance Accrue* ; Sens de la Magie ; Vision Nocturne.

Possessions
Cotte de mailles à manches (1 PA — Tronc/bras/jambes) ; bouclier (1 PA — Partout) ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; *Amulette de Vigilance* ; *Corne de Meute* ; *Sac de Légèreté* contenant 250 CO ; *Bottes d'Anti-pistage* ; petit sac ; outre de peau ; autres objets mineurs à déterminer par le MJ.

Détails Personnels
33 ans ; 1, 80 m ; corpulence moyenne (mais très nerveux et coriace) ; yeux et cheveux marron ; front élevé. Martin a pour habitude de tapoter son menton du pouce et de l'index lorsqu'il écoute quelqu'un avec attention. Ses vêtements sont simples et pratiques, adaptés au camouflage forestier (vert et marron) dans les circonstances présentes.

Selena Keuchen, Mercenaire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	52	45	5	4	10	46	2	43	31	41	42	37	38

Compétences
Armes de Spécialisation — Armes de Poing, Armes Articulées, Armes de Parade, Armes à Deux Mains ; Bagarre ; Camouflage Rural ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Jeu ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Résistance à l'Alcool.

Possessions
Cotte de mailles à manches (1 PA — Partout) ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) et carquois de 18 carreaux ; épée magique (*instabilité* et *absorption de sort*) ; dague magique (**CC** +10) ; petite tente ; sacoche ; outre de peau ; objets divers à la discrétion du MJ.

Détails Personnels
28 ans ; 1, 83 m ; solidement bâtie ; cheveux ondulés très courts ; yeux marron-vert ; peau lisse hâlée ; bonne carrure. Selena porte en permanence des pantalons en cuir et coton épais, et de lourdes bottes.

Frederik Herkenrath, Illusionniste Niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	40	23	3	4	9	51	1	43	30	56	41	41	32

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Connaissance des Parchemins ; Evaluation ; Hypnotisme ; Incantations — voir ci-dessous ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Méditation ; Vision Nocturne.

SORTS : 28 Points de Magie
Magie Mineure : Alarme Magique, Luminescence, Malédiction, Para-Pluie, Sommeil, Verrou Magique.
Magie Illusoire : *Niveau 1* — Action Secrète, Apparence Illusoire, Décalage Illusoire, Répliques ;
Niveau 2 — Forêts Illusoires, Hallucination, Palimpseste.

POSSESSIONS
Bâton lesté magique (**CC** +5) ; couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; *Robe du Linceul* ; *Bottes de Silence* ; *Sac de Ressources* ; *Potion de Soins* ; *Joyau de Sorts* (*Ennemi Illusoire, Vol*, une fois par jour chacun) ; *Anneau de Sort* (*Animation des Morts*, une seule utilisation) ; sac ; sachets de composants de sorts ; objets divers à la discrétion du MJ.

DÉTAILS PERSONNELS
31 ans ; 1, 80 m ; mince ; cheveux frisés châtain clair, tempes dégarnies ; yeux verts ; vêtu de gris (*Robe du Linceul*) ou de marron, plus adapté aux bois.

Hans-Dietrich Reichenbach, Fantôme

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	0	3	17	30	1	-	18	18	18	18	29

ALIGNEMENT
Mauvais.

REGLES SPÉCIALES
Immunisé contre les effets psychologiques et les armes non magiques ; sujet à l'*instabilité* en dehors des caves du manoir ; provoque la *peur* par le toucher ; traverse les solides et devient (in)visible à volonté.

C'est un Fantôme particulièrement horrible. Son esprit est hanté par les horreurs de sa famille maudite ; un simple contact lui suffit pour transmettre sa folie à ses victimes.

Les effets obtenus dépendent du résultat du Test de **Cl** que celle-ci doit effectuer lorsque le mort-vivant la touche :

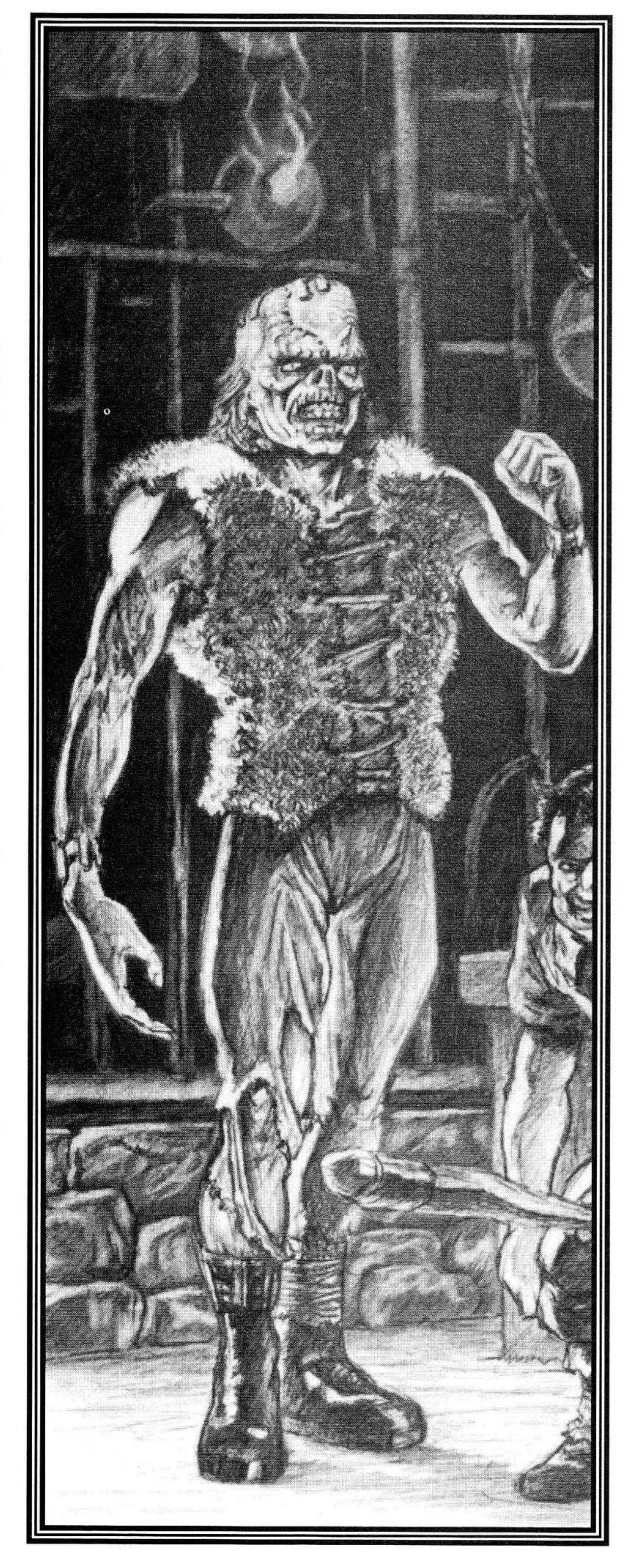
RÉUSSITE	**SANS EFFET**
Marge d'Echec : 0-20	*Peur* normale
Marge d'Echec : 21-30	*Terreur*
Marge d'Echec : 31-40	*Terreur*, plus 1D4 Points de Folie
Marge d'Echec : 41-50	*Terreur*, plus 1D6 Points de Folie
Marge d'Echec : 51 et plus	*Terreur*, plus 2D6 Points de Folie, Test d'**E** ou mort par arrêt cardiaque.

Le Monstre d'Entesang

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	39	12	5	5	17	29	2	05	05	05	89	89	-

Le Monstre est un agglomérat de morceaux cousus, cloués et vissés pris sur des cadavres traités spécialement ; les coutures, clous, vis et autres raccords sont bien visibles sur son corps bizarre. Ses yeux jaunes sont soulignés de rouge, sa peau est grise, et il mesure près de 2, 10 m. Une horrible odeur de caveau émane de lui, et il ne parle pas.

REGLES SPÉCIALES
Malgré tous les efforts du Doktor Entesang, le Monstre révèle ses origines ; ses coups ont 10% de chances de provoquer la *Putréfactose*. Totalement immunisé contre les effets psychologiques, il est malgré tout sujet à la *stupidité*.



Dramatis Personae

Kreutzhofen est un endroit idéal où placer des personnages issus des différents romans et nouvelles *Warhammer*. En voici quelques descriptions, ainsi que des indications sur les lieux où vous pouvez les faire apparaître, inspirées de *Wolf Riders* de William King, et *Drachenfels*, *Red Thirst* et *Ignorant Armies* de Jack Yeovil.

Le Pourfendeur de Trolls

Dans la nouvelle *Wolf Riders*, Gotrek Gurnisson le Pourfendeur de Trolls et son compagnon humain Felix Jaegar se retrouvent dans les Principautés Frontalières, en compagnie d'un gentilhomme de L'Empire en exil et de ses fidèles ; pour arriver là, les deux voyageurs ont emprunté des routes cachées, construites par les Nains sous les montagnes, et l'entourage du duc a franchi la Passe du Feu Noir. Mais vous pouvez modifier ceci et les faire tous passer par Kreutzhofen alors qu'ils se dirigent vers la Passe des Crocs de l'Hiver. A moins que Felix et Gotrek n'empruntent cette route au retour des événements décrits dans *The Dark Beneath the World*.

Felix et Gotrek sont des "renforts" idéaux pour une équipe un peu trop faible, en particulier lorsqu'elle a affaire à forte partie. Veillez cependant à ce que les personnages ne se reposent pas trop sur eux en les laissant se charger de tous les combats et prendre tous les risques — et à ce qu'ils les traitent avec le respect dû à leur valeur, car ils pourraient autrement avoir quelques surprises !

Vous pouvez mettre au point une histoire complète dont Felix et Gotrek seraient les pivots ; le Nain a entendu parler d'un antique trésor dissimulé quelque part dans les ruines sur lesquelles a été construite Alimento. Un voyage dans les tunnels, une exploration des passages secondaires et des zones cachées, des pièges millénaires, des infiltrations de Skavens — vous avez là tous les ingrédients pour une superbe aventure souterraine.

Gotrek Gurnisson

Gotrek Gurnisson est un Pourfendeur de Trolls : fier, belliqueux, loyal envers ses amis, implacable envers ses ennemis. La mort n'a pour lui aucune importance. Il est même à sa recherche, guettant l'occasion de périr, pourvu que ce soit au combat alors qu'il n'a aucune chance. C'est son seul avenir possible, une expiation de son crime secret. Son principal problème est d'être trop coriace, trop chanceux ou trop malchanceux pour succomber. Il fonce à la rencontre du danger et, armé de sa seule hache, triomphe toujours.

Dans ses périodes calmes, c'est un individu triste, sujet à des accès de dépression et capable de soûleries carabinées. Sous ses dehors frustres, il dissimule une étonnante érudition — sa connaissance de l'histoire des Nains est grande et il sait apprécier toute réalisation soignée, quelle qu'en soit l'origine. De temps en temps, il laisse échapper un mot qui révèle sa grande compréhension de la technologie naine. Mais il est terriblement solitaire. Son seul véritable ami est Felix Jaegar, un poète humain. Famille et clan ont été exclus de son existence, chose terrible pour un Nain. Il est totalement impossible de lui tirer le moindre mot sur le crime qui a conduit à cette situation.

A ses moments les plus bruyants — autrement dit, pendant les batailles — Gotrek est un des plus dangereux combattants de mêlée du Vieux Monde. Rien ne semble pouvoir lui résister. Il n'a aucune considération pour sa sécurité, et ses capacités sont telles que bien peu peuvent l'égaler ; ces deux qualités font de lui un adversaire dévastateur. Même sans sa hache, il donne bien plus de coups qu'il n'en reçoit... et bien sûr, comme tous les Pourfendeurs de Trolls, il ignore la subtilité : une "tactique tout en finesse" signifie pour lui *« CHARGEZ ! »*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	89	09	8	8	16	49	4	59	89	59	89	89	19

Compétences

Acuité Auditive ; Alphabétisation — Khazalide, Occidental ; Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains, Armes de Poing ; Art ; Astronomie ; Camouflage Rural et Urbain ; Cartographie ; Chance ; Chasse ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Désarmement ; Escalade ; Esquive ; Evaluation ; Exploitation Minière ; Force Accrue* ; Histoire ; Identification des Objets Magiques ; Joaillerie ; Langages Secrets — Jargon des Batailles, Classique ; Langue Etrangère — Occidental ; Langue Hermétique — Arcane Naine ; Métallurgie ; Numismatique ; Orientation ; Pictographie — Guilde des Manouvriers Nains ;





Pistage ; Reconnaissance des Pièges ; Réflexes Eclairs ; Résistance Accrue ; Résistance à l'Alcool ; Technologie ; Travail de la Pierre ; Travail du Bois ; Travail du Métal ; Violence Forcenée.

Possessions
Hache à deux mains (**I** -10, **D** +2) ; chemise de mailles (1 PA — Tronc uniquement) ; vêtements de voyage usés et salis, comprenant des affaires adaptées à l'hiver et au mauvais temps ; 20 CO, 12 Pistoles et 3 Sous ; chope à bière ; flasque de bière en pierre (uniquement entre les repas).

Felix Jaegar

Felix Jaegar sait qu'il va mourir. Ce n'est qu'une question de temps. Son amitié avec Gotrek Gurnisson rend ce fait inévitable : il a suivi le Nain à travers la moindre portion de nature sauvage que compte le Vieux Monde. Jusqu'ici, tout s'est bien passé...

De bien des manières, il est entièrement responsable de sa situation. Gotrek lui a permis d'échapper aux autorités d'Altdorf. Et puis, alors qu'il était très sérieusement imbibé — grâce à une gigantesque virée dans les auberges en compagnie du Nain — Felix a fait serment de narrer la mort du Pourfendeur de Trolls dans un poème qui serait tout aussi épique. Ce n'est qu'en retrouvant sa lucidité qu'il a réalisé qu'assister à cette mort pourrait bien être sa toute dernière action. Le moins que l'on puisse dire, c'est que sa vie est depuis particulièrement excitante... bien que, à l'occasion, une bouffée de nostalgie l'envahisse, lui faisant regretter de ne plus être à Altdorf, à étudier et écrire de la poésie — ou même à être un ennuyeux marchand de laine comme son père.

C'est un jeune homme très amical. Malgré cela, son visage couvert de cicatrices affiche en permanence une expression inquiète que renforcent des tics nerveux — ce n'est pas très surprenant pour quelqu'un que son amitié va sans doute bientôt condamner. Il s'exprime avec l'accent des gens d'Altdorf — mais des intellectuels — et son attitude un peu hésitante a incité bien des gens à le sous-estimer. Sa vie en compagnie du Nain l'a endurci ; bien qu'il ne soit pas du genre à rechercher l'aventure, il a appris à en prendre son parti.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	39	4	4	8	49	2	39	35	39	39	39	39

Compétences
Acuité Visuelle ; Alphabétisation — Occidental ; Armes de Spécialisation — Escrime, Armes de Poing ; Bagarre ; Camouflage Rural et Urbain ; Cartographie ; Chasse ; Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Désarmement ; Eloquence ; Equitation ; Esquive ; Etiquette ; Héraldique ; Histoire ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Natation ; Numismatique ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges ; Réflexes Eclairs ; Sens de la Repartie.

Possessions
Epée ; main gauche (**D** -2, **Prd** -10) ; chemise de mailles (1 PA — Tronc uniquement) ; vêtements de voyage souillés ; matériel d'écriture ; un ou deux livres mineurs ; bourse contenant 47 CO, 23 Pistoles et 7 Sous.

La Vampire

Depuis quelque six cent cinquante ans qu'elle est Vampire, Geneviève Sandrine de la Pointe du Lac Dieudonna a effectué des voyages qui l'ont menée un peu partout ; elle a même séjourné dans la lointaine Cathay. C'est pourquoi une plaque tournante telle que Kreutzhofen lui est forcément connue et l'abrite régulièrement. En général, elle ne recherche pas la compagnie, mais une jeune fille de seize ans (car telle est son apparence) qui voyage seule en affichant une telle confiance en elle ne peut parfois qu'attirer l'attention.

Elle n'est peut-être que de passage, à moins qu'elle ne soit venue là pour des raisons plus précises. Elle a pu par exemple entendre parler de cas de vampirisme dans la dernière génération de la famille Reichenbach. Un être immortel ne se préoccupe guère du temps qui passe ; avoir deux siècles de retard ne la gêne en rien. L'Ordre de la Nuit Eternelle et du Soulagement l'a peut-être même chargée d'enquêter sur les Reichenbach après avoir pris connaissance de rumeurs sur des nobles vampires maltraitant leurs serfs et se comportant exactement de la manière qui amène les mortels à haïr et craindre les Vampires. Si son arrivée à Kreutzhofen correspondait au début des événements initiaux de *La Malédiction des Reichenbach*, elle pourrait représenter une diversion à laquelle peu d'aventuriers sauraient résister.

Elle peut également se manifester à l'occasion des fouilles autour du tombeau de Muammar — très intéressée par les magies exotiques, elle a même été l'élève d'un magicien de Cathay — ou de l'ouverture de celui de Gaetano Carnera. Ou en n'importe quel autre lieu. Après six cents ans d'existence, il lui reste bien peu à expérimenter ou à découvrir ; elle n'a en fait plus besoin d'une raison pour se trouver en quelque endroit que ce soit.

Geneviève Sandrine de la Pointe du Lac Dieudonna

En apparence, Geneviève est une charmante jeune fille de 16 ans, aux cheveux auburn soyeux et au regard ferme mais si clair... Elle est généralement calme et posée, dans son rôle de demoiselle de bonne éducation, ce qu'elle était d'ailleurs avant de recevoir le Sombre Baiser, voici plus de six cents ans. Cependant, sa confiance en ses pouvoirs surhumains et l'expérience acquise au fil des siècles transparaissent parfois et trahissent le fait qu'elle n'est pas tout à fait ce qu'elle paraît.

Durant sa longue existence, elle a entendu toutes sortes de rumeurs, demi-vérités et récits folkloriques concernant ses semblables, et elle s'en est lassée. Il est vrai qu'il existe des Vampires terrifiants, inhumains, uniquement guidés par une soif inextinguible de sang — que l'on nomme communément les Vraiment Morts — mais ceux-là la troublent autant qu'ils troublent les mortels. Elle existe dans un état de semi-mort, ne vieillit pas, ne change pas, mais ne craint ni le soleil ni les autres choses censées être fatales aux Vampires. Elle se nourrit effectivement de sang, sans être pour autant un prédateur, ne prenant que ce qui lui est librement accordé — à peine plus d'un quart de litre à son amant du moment, une ou deux fois par semaine.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	52	48	7	7	22	65	2	53	58	64	66	58	55

Compétences
Acuité Visuelle ; Alphabétisation ; Chant ; Charisme ; Chirurgie ; Corruption ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Eloquence ; Equitation ; Etiquette ; Evaluation ; Héraldique ; Histoire ; Immunité contre les Maladies ; Immunité contre les Poisons ; Langage Secret — Classique ; Langues Etrangères — Arabe, Oriental ; Législations ; Linguistique ; Musique ; Pistage ; Sens de la Repartie ; Séduction ; Traumatologie. Autres compétences à la convenance du MJ ; elle a eu le temps de tout essayer et d'apprendre beaucoup.

Possessions
Geneviève possède une paire de lunettes réalisées sur mesures, dont les verres filtrent l'éclat du soleil. On ne peut pas vraiment dire qu'elle le redoute, mais elle peut ainsi se déplacer dans la journée sans être incommodée. Ses autres possessions sont laissées à l'imagination du MJ ; ses ressources sont presque illimitées et elle peut trouver ou obtenir pratiquement tout ce qu'elle veut.

Regles Spéciales
Immunisée contre les armes non magiques ; encaisse les dommages normaux des armes magiques et le double de celles d'argent ; est brûlée

(**F** 4, **D** 4 pour les dommages) par l'argent, sous quelque forme qu'il soit ; ne craint ni le soleil ni les symboles religieux ni l'ail.

Les Traqueurs

Le Baron Johann von Mecklenberg et son mentor Vukotich sont à la recherche des adeptes du Chaos qui ont massacré la famille de Johann. Un peu avant d'accomplir cette vengeance, les deux hommes traversent Kreutzhofen alors qu'ils se dirigent vers la Vallée du Yetzin et les Terres Déformées (décrites dans la campagne des *Pierres du Destin*) à la poursuite du Champion du Chaos Cicatrice et de ses sbires.

Avant de rencontrer le père de Johann, Vukotich, soldat de fortune, voyageait souvent en quête d'aventures et de travail. Kreutzhofen occupant une situation privilégiée entre L'Empire et la Bretonnie, la Tilée et les Principautés Frontalières, il est certainement passé par là à une quelconque occasion.

Comme Felix et Gotrek, Johann et Vukotich sont de puissants PNJ ; si vous les utilisez pour soutenir une équipe trop faible, veillez à ce qu'ils ne se retrouvent pas à faire tout le travail et prendre tous les risques. Ce ne sont pas des imbéciles, et Vukotich réalisera immédiatement qu'on le considère comme de la chair à canon.

La troupe de Cicatrice peut se tapir dans la Forêt Fantôme pendant un moment, et Kreutzhofen sera régulièrement attaqué jusqu'à ce que les PJ l'en chassent. Johann et Vukotich arriveront un peu plus tard, après avoir appris que leur ennemi a été aperçu dans la région. Si les aventuriers sont parvenus à tuer Cicatrice et éliminer tous ses suivants, Johann pourrait en être heureux ou au contraire ne pas apprécier d'être privé de sa vengeance. Vous pouvez également attribuer à Cicatrice un ou deux Points de Destin pour que la poursuite recommence.

Baron Johann von Mecklenberg

C'est un jeune homme d'une vingtaine d'années particulièrement séduisant, ne dépassant pas 1, 80 m ; il a l'air de tout sauf d'un gentilhomme. Ses vêtements copient la tenue de voyage habituelle des Forestiers et il ne clame pas son titre, qui le rattache à trop de souffrances.

Johann était le fils aîné du baron de Sudenland ; dans des circonstances autres, il aurait pu espérer une vie aisée et l'héritage du statut d'Electeur à la mort de son père. Mais il y a dix ans de cela, son foyer et sa famille ont été détruits par une horde du Chaos. Les siens n'ont en fait pas été totalement anéantis, car son frère a été kidnappé par les pillards. Accompagné de Vukotich, Johann traque depuis cette bande dans les régions les plus sauvages du Vieux Monde, la rage au cœur. Il a renoncé à son titre, ou plutôt personne ne sait qu'il en a réchappé ; la baronnie du Sudenland est revenue à la famille Toppenheimer.

C'est son besoin de vengeance qui le mène — d'autant plus qu'il sait que son frère Wolf appartient maintenant cœur et âme à la horde maudite. Il ne s'intéresse pratiquement à rien d'autre et, bien qu'ayant gardé une bonne part de l'aisance sociale due à sa noble éducation, reste toujours distant, préoccupé par on ne sait quoi.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	40	3	3	12	50	3	40	65	55	50	40	55

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Armes de Spécialisation — Escrime, Arc Long, Armes de Parade, Armes de Jet ; Camouflage Rural ; Chance ; Charisme ; Chasse ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Cuisine ; Danse ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Dressage — faucon, cheval ; Eloquence ; Equitation ; Esquive ; Etiquette ; Evaluation ; Héraldique ; Histoire ; Identification des Plantes ; Langage Secret — Classique ; Législations ; Lutte ; Orientation ; Piégeage ; Pistage ; Sens de la Repartie ; Sixième Sens ; Soins des Animaux — faucon, cheval ; Théologie.

POSSESSIONS
Veste de cuir et jambières (0/1 PA — Tronc/bras/jambes) ; épée ; deux dagues (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arbalète (**P** 32/64/300) ; boîte de 12 carreaux ; cheval ; matériel de couchage et de survie dans les sacoches de selle ; autres possessions à la convenance du MJ.

Vukotich le Mercenaire

Vukotich est entré au service des von Mecklenberg après avoir été capturé par le père de Johann au cours d'une bataille. Il a passé de longues années auprès du Baron, à éduquer ses deux fils dans l'art de la chasse et le maniement des armes. Ayant survécu au massacre de la famille, il a entrepris, avec Johann, de pourchasser et d'anéantir ses responsables.

Il est difficile de deviner l'âge de cet homme grand et puissant. On peut simplement dire qu'il doit avoir entre trente et cinquante ans. Silencieux, ne se plaignant jamais, il est couturé de cicatrices qui révèlent combien il a combattu. Bien qu'on puisse le prendre pour un simple compagnon de route, il est à la fois le garde du corps et le tuteur du jeune gentilhomme ; Johann a certainement plus besoin de Vukotich que Vukotich de Johann.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	55	4	6*	14	60	3	45	45	40	55	60	45

COMPÉTENCES
Adresse au Tir — Arbalète ; Alphabétisation ; Armes de Spécialisation — Escrime, Arc Long, Armes de Parade, Armes de Jet, Armes à Deux Mains ; Bagarre ; Camouflage Rural ; Chasse ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Cuisine ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Dressage — Faucon, Cheval ; Equitation ; Esquive ; Evaluation ; Héraldique ; Identification des Plantes ; Immunité contre les Maladies ; Immunité contre les Poisons ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Lutte ; Orientation ; Piégeage ; Pistage ; Résistance Accrue* ; Sixième Sens ; Soins des Animaux — Faucon, Cheval.

POSSESSIONS
Veste de cuir et jambières (0/1 PA — Tronc/bras/jambes) ; épée à deux mains (**I** -10, **D** +2) ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arbalète (**P** 32/64/300) ; boîte de 12 carreaux ; cheval ; matériel de couchage et de survie dans les sacoches de selle ; autres possessions à la convenance du MJ.

Cicatrice et la Horde du Chaos

Cicatrice est un Champion de Slaanesh, glorieux qui plus est, car il commande sa horde de fidèles depuis dix ans sans avoir été tué ni s'être transformé en Rejeton du Chaos. Il vous est présenté avec six de ses adeptes — si vous désirez agrandir la troupe, ajoutez-y des Hommes-bêtes et des mutants.

Tous ses suiveurs portent son symbole, un visage traversé en diagonale par une cicatrice en zig-zag, sur une partie quelconque du corps, et la plupart ont dessiné sur leurs propres traits des peintures de guerre reprenant cette marque afin d'imiter leur leader.

Cicatrice, Champion de Slaanesh

Lointain parent du Prince-Electeur d'Ostland, il avait été envoyé dans les Terres Incultes par un rival jaloux à une époque de querelles familiales et était maintenant devenu méconnaissable... Sa nouvelle forme était vieille, ses joues creuses et ravinées, toutes ses dents étaient



tombées, à l'exception de deux défenses jaunies qui jaillissaient de sillons tracés dans ses lèvres. Sa chevelure blanche clairsemée, divisée en queues-de-rat, était rejetée sur le côté où il avait été partiellement scalpé. Une cicatrice livide reliait son front à son cou, parfaitement rectiligne sauf au niveau du nez.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	31	4	3*	16	54	3	11	63	52	41	52	33

MUTATIONS

Maigreur Extrême (**E**/2) ; *Crocs* (**A** +1) ; *Articulations Supplémentaires* (Bras — **I** +10) ; *Ailes* (moyennes — vole comme un *piqueur*) ; *Griffes Acérées* (**A** +1, attaque par *griffes* à **F** 5) ; *Mutations Mineures* (yeux supplémentaires sur les épaules, excroissances en forme de vrilles sur la poitrine, six doigts à chaque main).

COMPÉTENCES

Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Esquive ; Résistance Accrue*.

POSSESSIONS

Armure du Chaos (casque uniquement ; 3 PA — Tête ; **FM** +10 contre la magie) ; épée à deux mains magique (**I** -10, **D** +2 ; ignore les armures non magiques ; dommages multipliés par 1D4 ; dissipe les *Auras* au contact, avec un résultat de 3 ou plus sur 1D6).

Reeeskakk, Skaven Assassin du Clan Eshin

Reeeskakk a renoncé aux liens qui l'unissaient à son clan au profit de son allégeance à Cicatrice. Il porte encore le symbole du Clan Eshin — un œil dans un triangle pointant vers le bas — sur ses vêtements de cuir sales et en lambeaux, mais la face à la cicatrice est représentée juste à côté.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	55	3	4	13	61	2	54	44	44	38	49	14

COMPÉTENCES

Adresse au Tir — Arc ; Camouflage Rural ; Camouflage Urbain ; Déplacement Silencieux Rural ; Déplacement Silencieux Urbain ; Préparation de Poisons ; Vision Nocturne (30 mètres).

POSSESSIONS

Gilet de cuir (0/1 PA — Tronc) ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arc court (**P** 16/32/150, **FE** 3, **Rch** 1) ; carquois de 20 flèches ; flacon d'Humanicide (poison enductif extrêmement concentré : 5 applications, chacune valant 6 doses).

Le Corps qui Marche, Momie

Cela marcha jusqu'au feu, et Johann vit la ruine décomposée d'un visage. De la poussière coulait de son cou fendu. Cette chose avait été une femme, autrefois. Maintenant, elle n'avait plus rien d'humain, elle n'était plus qu'une marionnette... Une ligne peinte en rouge fendait son visage en deux, reflet de la cicatrice de son chef.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	4	5	23	30	2	24	89	4	43	89	-

REGLES SPÉCIALES

Le Corps qui Marche n'a pas une conscience très étendue, mais il sait que les serviteurs de Cicatrice sont ses amis, et que tous les autres sont des ennemis. N'ayant pas vraiment besoin d'être contrôlé, il peut, avec un Test de **FM** réussi, résister aux tentatives magiques visant à le faire. Cependant, il va là où vont les adeptes de Cicatrice et combat quand ils combattent. Il est *inflammable* ; chaque coup qu'il porte effectivement a 40% de chances de provoquer la *Putréfactose* ; il provoque la *peur* chez les créatures vivantes, mais est immunisé contre tous les effets psychologiques.

Andreas, Guerrier du Chaos

Autrefois palefrenier au domaine Mecklenberg, Andreas a adopté les choix de ses ravisseurs ; c'est maintenant un Guerrier du Chaos solidement armuré. Comme tous ses compagnons actuels, il porte le symbole de son chef ; le visage à la cicatrice est tatoué sur sa poitrine et peint sur le plastron de son armure. Il semble posséder sept yeux alignés sur le front. Ce n'est cependant pas un don du Chaos, car il a lui-même incrusté cinq d'entre eux, en verre, dans sa chair afin de se donner une apparence encore plus étrange.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	59	49	7	4	10	60	2	89	89	89	89	89	18

MUTATIONS

Régénération ; Bruit Retentissant (rire ; lancez 1D6 chaque round. Sur un résultat de 6, il émet un rire terrifiant ; tous ceux qui se trouvent à moins de 12 mètres, à l'exception de ses compagnons, sont tellement surpris qu'ils subissent une pénalité de -1/-10 à leur jet, pour le round concerné) ; *Force* (**F** +3).

POSSESSIONS

Armure de plaques très lourde (2 PA — Partout ; *Mouvement* et *Initiative* réduits de moitié) ; épée à deux mains (**I** -10, **D** +2).

REGLE FACULTATIVE

Lorsque Johann rencontre Andreas, le Guerrier du Chaos acquiert deux nouvelles mutations en pleine bataille, *Piquants Allongés* et *Peau de Fer*.

Si vous le souhaitez, vous pouvez lancer 1D10 pour chaque round de combat dans lequel Andreas est impliqué ; avec un résultat de 0, il entame une de ces mutations. Il ne peut alors se déplacer ni attaquer pendant 1D6 rounds ; son armure éclate puis tombe, mais la *Peau de Fer* lui donne 5 PA partout, comme suit :

ROUND	PA
1	0
2	1
3	2
4	3
5	4
6	5

Il est donc affaibli pendant les deux premiers rounds de transformation, donnant aux aventuriers l'occasion de mettre un terme rapide à la bataille.

Le spectacle des mutations en cours est si hideux qu'il provoque la *peur* chez les créatures vivantes (sauf les adeptes du Chaos) qui y assistent.

Tête-de-Crapaud

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	39	3	5	12	40	3	53	36	31	63	35	10

Mutations
Bras Multiples (deux — **A** +2, **E** +1) ; *Face Bestiale* (crapaud) ; *Substitution Sanguine* (venin — **E** +1, l'adversaire doit réussir un Test d'**E** contre le poison lorsque le mutant est blessé, ou perdre 1 point par jour en **F** et **E** jusqu'à sa propre guérison).

Possessions :
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arc court (**P** 16/32/150, **FE** 3, **Rch** 1) ; 12 flèches, dont 3 prêtes à être enflammées.

Note
Tête-de-Crapaud n'a qu'une dague ; ses autres attaques sont portées avec les *griffes*, à **F** 2 car celles-ci sont petites et frêles.

Wolf von Mecklenberg, Champion du Chaos

Chacun affichait sur lui la cicatrice. Et un géant, crinière imposante, yeux rouges, crocs apparents, l'avait tracée sur son visage, en un tatouage couleur de sang... Il n'avait d'autres armes que les griffes de dix centimètres, plus tranchantes que des rasoirs, dont étaient pourvus ses doigts et ses orteils, et les rangées de crocs qui pointaient de sa gueule.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	0	4	7	17	41	3	41	53	30	45	43	18

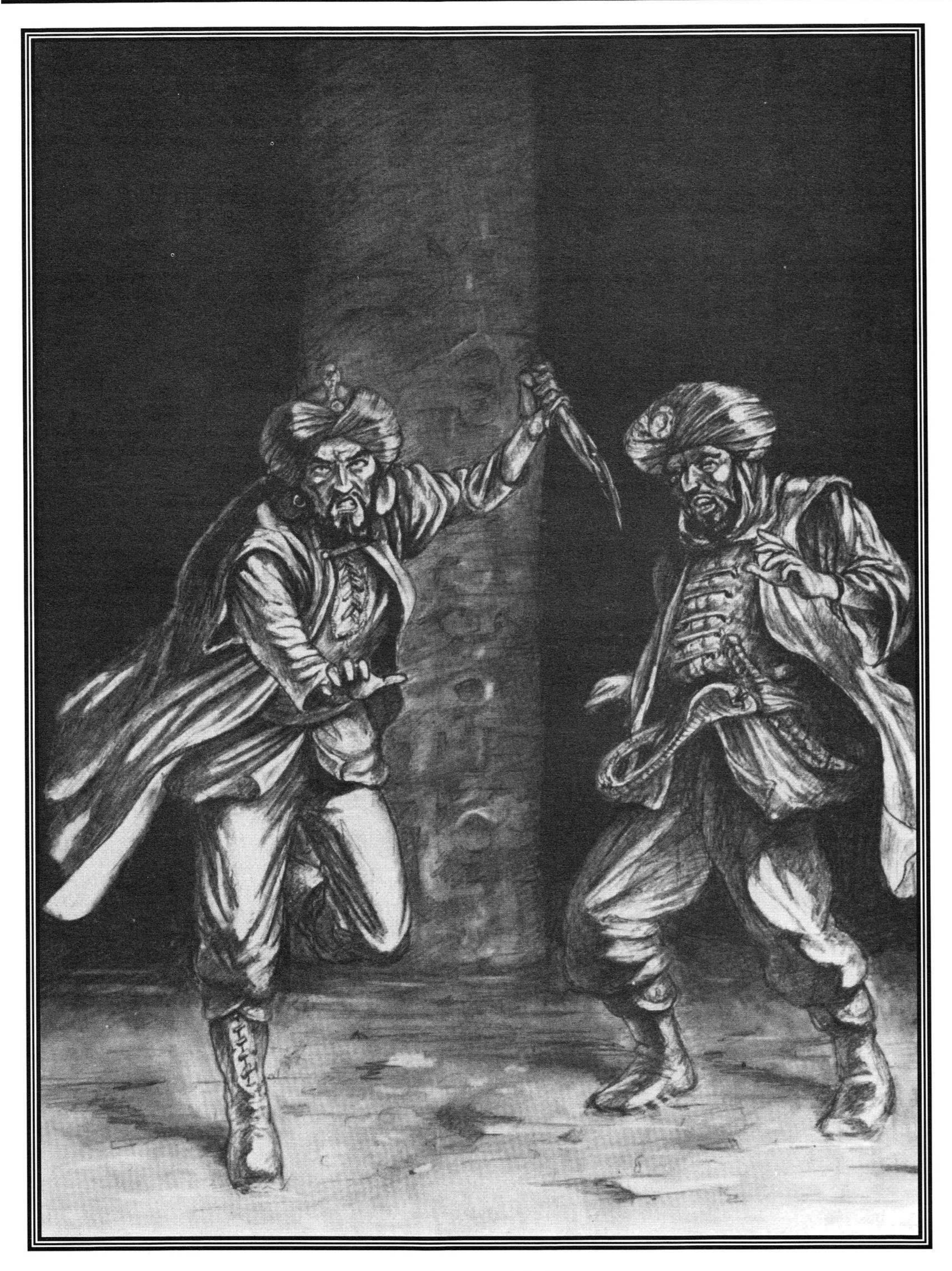
Mutations
Crocs (**A** +1, morsure) ; *Crinière* ; *Griffes Acérées* (**A** +1) ; *Résistance* (**E** +2 — Wolf a acquis deux fois cet attribut) ; *Peau de Couleur Vive* (jaune d'or).

Equipement
Morceaux d'armure (1 PA — Tronc/jambes).

Regles Facultatives
Etant enfant, Wolf a été accidentellement blessé par Johann. Lorsqu'ils se rencontrent à nouveau, Wolf souffre d'une blessure purulente à l'épaule droite — à l'endroit même où il a été touché dans sa jeunesse. Couverte par l'armure, elle est invisible.

Chaque fois que Wolf encaisse un coup au bras ou au tronc, lancez 1D10. Un résultat de 0 indique que le coup a heurté cet élément d'armure ; même s'il n'y a apparemment pas eu de dégâts, Wolf perd 1D4-1 **B** et doit réussir un Test de **FM** ou passer un round à hurler de douleur ; il ne peut alors entreprendre aucune action et devient une cible *inerte*. Des personnages malins pourraient voir que cet endroit est sensible et chercher à l'atteindre en acceptant une pénalité de -25 en **CC**. Si l'armure en est retirée, l'*Endurance* appliquée au niveau de la blessure est de 0, alors qu'elle est de 7 partout ailleurs.





Document N° 1

Mes Amis,

Je viens de lire le journal de mon ancêtre ; il y raconte la fin de la famille Reichenbach. Je ne puis m'empêcher d'y penser... les enfants. Que Shallya et Sigmar nous pardonnent... même les enfants ! Nos ancêtres ont commis un crime horrible, impardonnable, il y a deux cents ans. Les images de ce que j'ai lu me hantent jour et nuit. Je ne peux plus dormir, les cauchemars reviennent sans cesse. Que pouvons-nous faire ? Comment obtenir le pardon ? Je ne sais pas. Où que je pose les yeux, je vois les enfants. Je ne peux continuer en sachant cela... J'aimerais tant trouver un moyen de l'effacer de mon esprit... comme on couperait un doigt gangrené.
Traitez-moi de lâche si vous le voulez, mais je ne peux plus vivre ainsi.....

Siggy

DOCUMENT N° 2

et à aucun moment de notre approche nous n'avons vu signe de vie. Bien que ne bénéficiant plus de la protection des soldats, les Reichenbach n'avaient pris aucune mesure pour veiller à leur sécurité. Ils nous croyaient peut-être trop soumis, trop opprimés pour représenter une menace. Peut-être que cela ne leur était jamais venu à l'esprit.

Il a fallu attendre que la partie ouest du chateau soit la proie des flammes pour que le premier d'entre eux réagisse. Vladimir – maudit soit son nom – est sorti, un verre à la main, et nous a demandé ce que nous pensions être en train de faire. A en juger par son attitude, nous n'étions guère que de vilains garnements, et non une cinquantaine d'hommes et de femmes animés d'un seul désir : tuer. Il a été plaqué au sol par ceux d'entre nous qui étaient les plus proches de lui, puis un pieu d'aubépine a mis fin au mal qui l'habitait. Le brasier s'est progressivement étendu et les autres sont sortis, et tous ont subi le même sort ; qu'ils soient jeunes ou vieux. Chaque fois que je

DOCUMENT N° 3

Hugo Glasbecher

Maître Souffleur
et Fournisseur en Verrerie d'Alchimie et de Magie
A l'Enseigne de la CORNUE ROUGE, dans la Salzallee, après Zauberstrasse
A Altdorf, Capitale Impériale.

Membre de l'Honorable Guilde des Verriers

Client: Docteur Jacob Entesang – au Village de Kreutzhofen – sur la rivière Sol – après Wusterburg.

Monsieur,

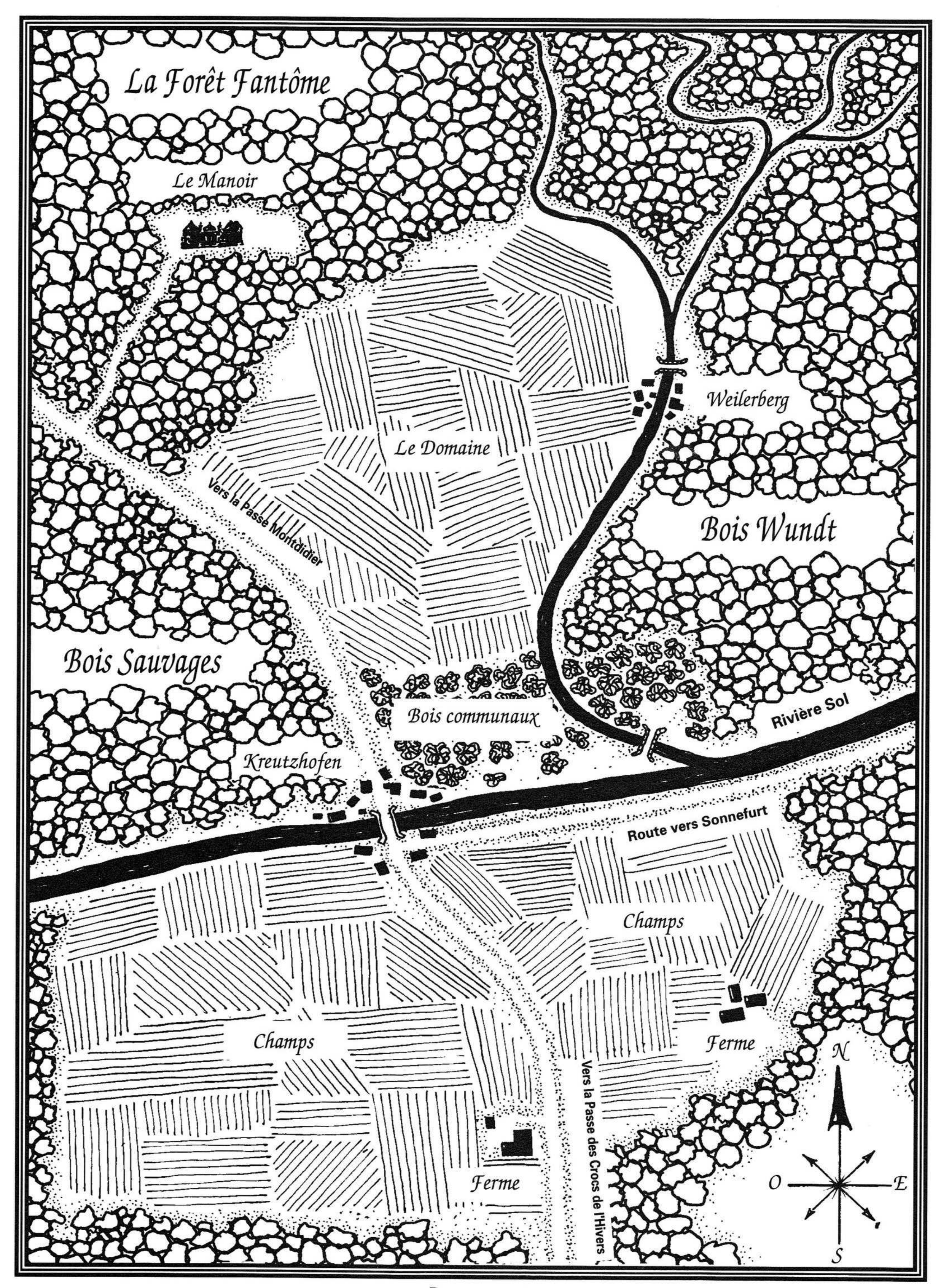
Veuillez trouver ci-joint les materiels et articles de verre que vous avez commandés, pour la somme de ______ 297 Couronnes, taxes et frais de livraison compris.

Le règlement est à effectuer dans les deux mois qui suivent la livraison des marchandises.

Edward Bunsen
(po. Maître Glasbecher).

Imprimerie Markus Weber, Aufseit 16, Altdorf

DOCUMENT 4


La Forêt Fantôme
Le Manoir
Weilerberg
Le Domaine
Vers la Passe Montdidier
Bois Wundt
Bois Sauvages
Bois communaux
Rivière Sol
Kreutzhofen
Route vers Sonnefurt
Champs
Champs
Ferme
Vers la Passe des Crocs de l'Hivers
Ferme
N
O
E
S

DOCUMENT 5



Mystères Inquiétants et Secrets Sinistres dans le Monde de Warhammer

Niché dans l'ombre de la Voûte, le village de Kreutzhofen se dresse là où les principales passes montagnardes, menant en Bretonnie et dans les Principautés Frontalières, se rejoignent. Chalandiers du Reikland, Elfes de Loren, mercenaires aux visages sévères, sindicalistas tiléens au regard dur et bandes de jeunes aventuriers y arrivent par la rivière, la forêt ou les routes de montagnes. Du village se dégage une impression de contentement et de bonheur, mais derrière les fenêtres closes sont tapis de terribles mystères...

Sombre est l'Aile de la Mort est un livre de références et d'aventures de 112 pages convenant à tous les personnages de **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**, qu'ils soient dans des carrières de Base ou Avancées. Outre la description de Kreutzhofen et du petit hameau de Weilerberg, cet ouvrage contient quatre mini-aventures, cinq à l'état d'ébauches, trois emplacements facultatifs, et un scénario plus développé associant intrigues et dangers obscurs (La Malédiction des Reichenbach). Il vous propose également un chapitre spécial vous permettant d'intégrer à vos campagnes des personnalités issues des meilleurs romans Warhammer.

Riche de lieux excitants, de personnages fascinants et d'une grande variété d'aventures, **Sombre est l'Aile de la Mort** se doit de figurer dans la collection de tous les enthousiastes de Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique !





ISBN : 2-7408-0057-6







Sous licence de FLAME PUBLICATIONS Ltd.
Warhammer, le Jeu de Rôle est une marque déposée de Games Workshop Ltd. utilisée sous licence
Edition Française :
Jeux Descartes 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

